

## Notas de la colección *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang*

Recopiladas por Eliana Rabinowitz

Documento modificado por última vez el 2 de junio de 2025

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magic.wizards.com/Rules) para consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de los conceptos y mecánicas de la colección.

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen respuestas a las preguntas más importantes, más comunes y más confusas que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en las secciones “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

---

## NOTAS GENERALES

### Legalidad de las cartas

Las cartas de *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang* con el código de la colección TLA están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Magic: The Gathering - Cimientos*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *El gran botín*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Aetherdrift*, *Tarkir: tormenta dracónica*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *El Confín de la Eternidad*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* y *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang*.

Las cartas nuevas de Jumpstart de *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang* con el código de la colección TLE están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección TLE que se imprimieron con anterioridad son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

El lanzamiento de *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang* también incluye cartas del material original sin borde con el código de la colección TLE. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita. Las versiones del material original sin borde de algunas de las cartas tienen un nombre alternativo en la barra de título y una segunda barra de título debajo con el nombre de la carta según el documento de referencia Oracle. Para la legalidad del formato, construcción de mazos, reglas del juego y efectos, estas cartas solo tienen el nombre especificado en la segunda barra de título. Este nombre alternativo no tiene ningún efecto en el juego.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](https://www.magic.wizards.com/Formats) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](http://Magic.Wizards.com/Commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita [Locator.Wizards.com](http://Locator.Wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

---

### Nueva habilidad de palabra clave: controlar el fuego

Todo cambia cuando la Nación del Fuego ataca, hasta la cantidad de maná de la que dispones durante el combate. Las criaturas con la habilidad de controlar el fuego crean maná al atacar para avivar las llamas de los hechizos y habilidades que puedan servirte para ganar la batalla.

Tío Iroh  
{1}{R/G}{R/G}  
Criatura legendaria — Noble humano aliado  
4/2  
Controla el fuego 1. (*Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)  
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de Lección.

- “Controlar el fuego N” es una palabra clave que representa la habilidad de “Siempre que esta criatura ataque, agrega N {R}. Hasta el final del combate, no pierdes este maná en cuanto terminan los pasos”.
  - No pierdes el maná de las habilidades de controlar el fuego hasta que dejas el combate y pasas a tu segunda fase principal. Puedes usarlo en cualquier momento durante el combate, incluso después de que se haga el daño de combate.
  - Si agregas más maná de otras formas durante el combate, este se perderá de forma normal a medida que se sucedan los pasos del combate.
  - Si una criatura tiene varias copias de la habilidad de controlar el fuego, cada una se disparará por separado y te dará la cantidad correspondiente de maná.
  - Las habilidades de controlar el fuego no son habilidades de maná. Usan la pila y se puede responder a ellas.
- 

### Nueva acción de palabra clave: controlar la tierra

Los maestros de la tierra saben manipularla para preparar ataques formidables y afianzar su posición. Si controlas una tierra, la conviertes en una criatura y pones contadores +1/+1 sobre ella para que luche por ti. Cuando la tierra muera o vaya al exilio, dejará de ser una criatura, pero regresará al campo para cumplir su función original como tierra.

Lección de control de la tierra  
{3}{G}  
Conjuro — Lección  
Controla la tierra 4. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon cuatro contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regrásala al campo de batalla girada.*)

- “Controlar la tierra N” significa “La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura tierra 0/0 con la habilidad de prisa además de sus otros tipos. Pon N contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regresala al campo de batalla girada bajo tu control”.
  - Si la tierra objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que se resuelva el hechizo o habilidad que incluye la habilidad de controlar la tierra, esta habilidad no hará nada. Si el hechizo o habilidad no tenía otros objetivos, no se resolverá.
  - La tierra conservará todos los otros tipos, subtipos o supertipos que tenía, y también conservará las habilidades de maná que tenía como resultado de esos subtipos. Por ejemplo, un Bosque que se convierte en una criatura de esta manera se sigue pudiendo girar para obtener {G}.
  - La habilidad de controlar la tierra no le da ningún color a la tierra que controlas. Dado que la mayoría de las tierras son incoloras, lo habitual será que la criatura tierra resultante también sea incolora.
  - Puedes hacer objetivo a una tierra que ya sea una criatura, quizás debido a una habilidad de controlar la tierra anterior. La tierra obtendrá los contadores +1/+1 y ganará la habilidad de prisa, y su fuerza y resistencia base se fijarán en 0/0.
  - Si una tierra animada con la habilidad de controlar la tierra fuera a ir a cualquier zona que no sea el cementerio o el exilio, no regresará al campo de batalla gracias a la habilidad disparada retrasada creada por la habilidad de controlar la tierra.
- 

### Nueva acción de palabra clave: controlar el agua

Los maestros del agua usan los recursos que los rodean para lograr sus objetivos y unen fuerzas con tal de alcanzar un poder que jamás conseguirían por sí solos. Los costes de controlar el agua permiten que tus criaturas y artefactos se giren para ayudarte a pagar efectos muy potentes.

Espíritu del río benévolo  
{U}{U}  
Criatura — Espíritu  
4/5  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, controla el agua {5}. (*Al pagar un coste de controlar el agua, puedes girar tus artefactos y criaturas para que te ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}.*)  
Vuela, rebatir {2}. (*Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {2}.*)  
Cuando esta criatura entre, adivina 2.

- “Controlar el agua [coste]” significa “Pagar [coste]. Por cada maná genérico en ese coste, puedes girar una criatura o artefacto enderezado que controlas en vez de pagar ese maná”.
- Si un coste de controlar el agua forma parte del coste total para lanzar un hechizo o activar una habilidad, puedes girar una criatura o artefacto enderezado que controlas en vez de pagar un maná genérico de ese coste total tantas veces como quieras hasta alcanzar la cantidad de maná genérico del componente de controlar el agua del coste total.
- Incluso si aumenta o disminuye el coste del hechizo o habilidad del que forma parte la habilidad de controlar el agua, la cantidad de criaturas y artefactos que puedes girar para pagar costes no puede superar la cantidad de maná genérico del coste de controlar el agua.

- Si un artefacto o criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanza un hechizo o activas una habilidad con la habilidad de controlar el agua hará que el artefacto o la criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de controlar el agua. De manera similar, si sacrificas un artefacto o una criatura para activar una habilidad de maná y pagar un coste con la habilidad de controlar el agua, ese artefacto o criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para pagar la habilidad de controlar el agua.
  - Puedes girar cualquier criatura o artefacto enderezado que controlas para pagar un coste de controlar el agua, incluso uno que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
- 

### Nueva acción de palabra clave: controlar el aire

Los maestros del aire utilizan el viento para esquivar ataques y desplazar a sus enemigos. La habilidad de controlar el aire exilia objetos para postergar las amenazas o proteger a tus propios permanentes ante la destrucción hasta que puedas volver a lanzarlos.

Inversión del maestro del aire

{1} {W}

Instantáneo — Lección

Elige uno:

- Destruye la criatura atacante objetivo.
- Controla el aire en torno a la criatura objetivo que controlas. (*Exíllala. Mientras esté exiliada, su propietario puede lanzarla pagando {2} en vez de su coste de maná.*)

- Controlar el aire en torno a uno o más permanentes y/o hechizos significa exiliar cada uno de esos objetos. Por cada carta exiliada de esta manera, mientras esté en el exilio, su propietario puede lanzarla desde el exilio pagando {2} en vez de pagar su coste de maná.
  - Como estás pagando un coste alternativo para lanzar un hechizo desde el exilio de esta manera, no puedes pagar otros costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
  - Si el hechizo que lanza tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
  - Las fichas exiliadas de esta manera dejarán de existir y no se podrán lanzar.
  - Las tierras exiliadas de esta manera no se pueden jugar desde el exilio (a diferencia de las tierras animadas con la habilidad de controlar la tierra, que regresan al campo de batalla giradas cuando van al exilio).
- 

### Mecánica que regresa: fichas de Pista

Hay muchos personajes que buscan pistas para encontrar al Avatar, ¡pero a veces no hace falta investigar mucho para encontrar el rastro de un gigantesco bisonte volador! A diferencia de las colecciones anteriores, estas fichas de Pista no se crean con la habilidad de investigar; simplemente son unas fichas predefinidas que algunas cartas pueden crear.

Traicionado

{3}{B}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Si recibió daño este turno,  
crea una ficha de Pista. (*Es un artefacto con “{2},  
sacrificar esta ficha: Roba una carta”.*)

- Las fichas de Pista son fichas de artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.
  - Crear una ficha de Pista de esta manera no es lo mismo que investigar. En particular, una habilidad que se dispare siempre que investigues no se disparará porque crees una ficha de Pista de esta manera.
- 

### Mecánica que regresa: fichas de Comida

Tanto si te gustan los lichis como si, al igual que a Sokka, te va más la carne, necesitarás comida para tu aventura. *Comida* es un tipo de artefacto que aparece en algunas cartas impresas, así como en fichas de Comida, que son fichas de artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.

Iroh, experto en té

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Ciudadano humano aliado

2/2

Cuando Iroh entre, crea una ficha de Comida.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes hacer que el oponente objetivo gane el control del permanente objetivo que controlas. Cuando lo hagas, crea una ficha de criatura Aliado blanca 1/1. Pon un contador +1/+1 sobre esa ficha por cada permanente del cual eres propietario que controlan tus oponentes.

- Comida es un tipo de artefacto. Aunque aparece en algunas criaturas, no es un tipo de criatura.
  - Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, puedes sacrificar el Repartetortas (una Criatura artefacto — Gólem comida) para activar la habilidad de Bosco, Just a Bear (Bosco, solo un oso) (una habilidad con “Sacrificar una Comida” en el coste). No puedes sacrificar una Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Comida para activar su propia habilidad y activar también la habilidad de Bosco, Just a Bear.
  - Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Comida pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No crearás ninguna ficha de Comida.
  - Hagas lo que hagas, no te comas las cartas, por muy buena pinta que tengan.
- 

### Habilidad de palabra clave que regresa: retrospectiva

A veces, reflexionar sobre el pasado puede ayudarte a entender el presente. La habilidad de retrospectiva te permite lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva, con lo que podrás volver a disfrutar de sus efectos.

### Ataques de la Nación del Fuego

{4}{R}

#### Instantáneo

Crea dos fichas de criatura Soldado rojas 2/2 con la habilidad de controlar el fuego 1. (*Siempre que una criatura con la habilidad de controlar el fuego 1 ataque, agrega {R}. Este maná dura hasta el final del combate.*) Retrospectiva {8}{R}. (Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar ninguna acción.

---

### Habilidad de palabra clave que regresa: agotar

Agotar es una habilidad de palabra clave que representa un tipo especial de habilidad activada. “Agotar — [Coste]: [Efecto]” significa “[Coste]: [Efecto]. Activa esta habilidad solo una vez”.

#### Mono cerdo

{2}{B}

Criatura — Primate jabalí

3/2

Al comienzo del combate en tu turno, la criatura objetivo que controlas con un contador +1/+1 sobre ella gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. (*No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

Agotar — {5}: Pon dos contadores +1/+1 sobre esta criatura. (*Activa cada habilidad de agotar solo una vez.*)

- Las habilidades de agotar se pueden activar en cualquier momento en el que podrías activar normalmente una habilidad.
- Si se activa una habilidad de agotar de un permanente y luego ese permanente deja el campo de batalla y regresa, se convierte en un objeto nuevo, por lo que sus habilidades de agotar se pueden activar de nuevo.

- Si una habilidad se dispara siempre que actives una habilidad de agotar, esa habilidad se resuelve antes de que se resuelva la habilidad de agotar.
- 

## Notas de cartas específicas de la colección principal de *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang*

Aang, en la encrucijada

{2}{G}{W}{U}

Criatura legendaria — Avatar humano aliado

3/3

Vuela.

Cuando Aang entre, mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura con valor de maná de 4 o menos de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Cuando otra criatura que controlas deje el campo de batalla, transforma a Aang al comienzo del próximo mantenimiento.

////

Aang, salvador predestinado

Criatura legendaria — Avatar aliado

4/4

Vuela.

Las criaturas tierra que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

Al comienzo del combate en tu turno, controla la tierra 2.

(*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon dos contadores +1/+1 sobre ella.*

*Cuando muera o sea exiliada, regrásala al campo de batalla girada.*)

- La habilidad disparada retrasada de Aang, en la encrucijada se dispara al comienzo del próximo mantenimiento, sin importar de quién sea el turno.
  - La habilidad disparada retrasada de Aang, en la encrucijada no hará que vuelva a transformarse en Aang, en la encrucijada si ya se transformó en Aang, salvador predestinado, quizás porque varias criaturas dejaron el campo de batalla en un turno.
-

Aang, salvador raudo  
{1}{W}{U}  
Criatura legendaria — Avatar humano aliado  
2/3  
Destello.  
Vuela.  
Cuando Aang entre, controla el aire en torno a hasta un otro hechizo o criatura objetivo. (*Exiliala. Mientras esté exiliado, su propietario puede lanzarlo pagando {2} en vez de su coste de maná.*)  
Controlar el agua {8}: Transforma a Aang.  
////  
Aang y La, furia del océano  
Criatura legendaria — Espíritu avatar aliado  
5/5  
Alcance, arrolla.  
Siempre que Aang y La ataquen, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura girada que controlas.

- Si un hechizo se exilia de esta manera, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no se contrarresta, sino que se exilia. Esto funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.

---

Abanico de guerra de Kyoshi  
{2}  
Artefacto — Equipo  
Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura Aliado blanca 1/1 y luego anéxale este Equipo.  
La criatura equipada obtiene +1/+0.  
Equipar {2}. ({2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

- La ficha de criatura Aliado entra como una criatura 1/1. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza o resistencia entra verá que la ficha entra como una criatura 1/1.

---

Abuela  
{U}  
Criatura legendaria — Plebeyo humano aliado  
1/2  
Siempre que la Abuela se gire, roba una carta y luego descarta una carta.  
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos que no sean criatura mientras haya tres o más cartas de Lección en tu cementerio.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Acto desalmado

{1}{B}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye la criatura objetivo que no tenga contadores sobre ella.
  - Remueve hasta tres contadores de la criatura objetivo.
- Si eliges el segundo modo para el Acto desalmado, eliges qué contadores remover de la criatura, no importa quién controla la criatura. Puedes elegir contadores de diferentes tipos.
  - Si eliges el primer modo y, en respuesta, la criatura gana un contador, en vez de eso, no puedes remover contadores de ella; el hechizo simplemente no se resuelve. De manera similar, si eliges el segundo modo y, en respuesta, la criatura pierde sus contadores, en vez de eso no puedes destruirla.

---

Agentes del Dai Li

{3}{B}{G}

Criatura — Soldado humano

3/4

Cuando esta criatura entre, controla la tierra 1 y luego controla la tierra 1. (*Para controlar la tierra 1, la tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra.*

*Pon un contador +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regréssala al campo de batalla girada.*)

Siempre que esta criatura ataque, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas.

- Puedes hacer objetivo a la misma tierra o a dos tierras distintas con las diferentes copias de la habilidad de controlar la tierra de los Agentes del Dai Li.
- El valor de X se determina en cuanto se resuelve la segunda habilidad de los Agentes del Dai Li, no cuando va a la pila.

---

Agna Qel'a

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una tierra básica.

{T}: Agrega {U}.

{2}{U}, {T}: Roba una carta y luego descarta una carta.

- Si una de estas tierras entra al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras básicas, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.

Aliado téreo

{G}

Criatura — Soldado humano aliado

0/2

Esta criatura obtiene +1/+0 por cada color entre los Aliados que controlas.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}: Controla la tierra 5. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon cinco contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regrésala al campo de batalla girada.*)

- La primera habilidad del Aliado téreo puede darle como mucho +5/+0; es decir, +1/+0 por cada color: blanco, azul, negro, rojo y verde. “Dorado”, “multicolor” e “incoloro” no son colores.
- 

Aliados al fin

{2}{G}

Instantáneo

Afinidad por Aliados. (*Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Aliado que controlas.*)

Hasta dos criaturas objetivo que controlas hacen una cantidad de daño cada una igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Aliados al fin). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - La habilidad de afinidad por Aliados solo reduce el maná genérico del coste de Aliados al fin. Hay que pagar igualmente el maná de color.
- 

Amotinador de la Roca Hirviente

{2}{B}

Criatura — Bribón humano aliado

3/3

Controla el fuego 1. (*Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)

Girar un Aliado enderezado que controlas: Exilia la carta objetivo de un cementerio.

Siempre que esta criatura ataque, puedes lanzar un hechizo de Aliado de entre las cartas de las cuales eres propietario exiliadas con esta criatura.

- Como la habilidad activada del Amotinador de la Roca Hirviente no tiene ningún símbolo de girar en su coste, para pagar el coste puedes girar una criatura (incluso el propio Amotinador de la Roca Hirviente) que no estuviera bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente.
-

Anillos cortantes

{1}{W}

Instantáneo

Los Anillos cortantes hacen 4 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo. Ganas una cantidad de vidas igual al daño sobrante hecho de esta manera.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.
- 

Asaltante de la Nación del Fuego

{3}{R}

Criatura — Soldado humano

4/2

*Incursión* — Cuando esta criatura entre, si atacaste este turno, crea una ficha de Pista. (Es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.)

- Las habilidades de incursión solo verifican si atacaste con una criatura. Da igual con cuántas criaturas atacaste o a qué oponente o planeswalker controlado por un oponente atacaron esas criaturas.
  - Las habilidades de incursión evalúan todo el turno para ver si atacaste con una criatura. Esa criatura no tiene por qué seguir en el campo de batalla. De manera similar, el jugador, planeswalker o batalla al que atacó no tiene por qué seguir en el juego o en el campo de batalla, respectivamente.
- 

Ascenso de la maestra de la tierra

{2}{G}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, controla la tierra 2.

Luego busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento.

Cuando lo hagas, si tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La tierra que busca la primera habilidad no está en el campo de batalla cuando eliges los objetivos de la habilidad de controlar la tierra, por lo que no puedes hacerla objetivo con la habilidad de controlar la tierra.
-

### Ascenso del maestro del aire

{1}{W}

#### Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, controla el aire en torno a hasta una criatura objetivo.

Siempre que una criatura que controlas entre, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento.

Al comienzo de tu paso final, si este encantamiento tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él, exilia hasta una criatura objetivo que controlas y luego regrásala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Cuando la criatura va al exilio, las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si se exilia una ficha con la habilidad de controlar el aire o la última habilidad del Ascenso del maestro del aire, dejará de existir y no se podrá lanzar ni regresar al campo de batalla.
- 

### Ascenso del maestro del fuego

{1}{R}

#### Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, crea una ficha de criatura Soldado roja 2/2 con la habilidad de controlar el fuego 1.

Siempre que el ataque de una criatura que controlas haga que se dispare una habilidad disparada de esa criatura, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento.

Luego, si tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él, puedes copiar esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”.
  - La habilidad del Ascenso del maestro del fuego siempre irá a la pila encima de la habilidad disparada que hizo que se disparase. La copia que crea se creará en la pila encima de la habilidad disparada original y la copia se resolverá antes que esa habilidad.
  - La copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad a la que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
  - Si la habilidad es modal (es decir, tiene una lista con distintas opciones), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
-

Avatar Aang  
{R} {G} {W} {U}  
Criatura legendaria — Avatar humano aliado  
4/4  
Vuela, controla el fuego 2.  
Siempre que controles el agua, controles la tierra,  
controles el fuego o controles el aire, roba una carta.  
Luego, si hiciste las cuatro cosas este turno, transforma  
al Avatar Aang.  
////  
Aang, maestro de los elementos  
Criatura legendaria — Avatar aliado  
6/6  
Vuela.  
Te cuesta {W} {U} {B} {R} {G} menos lanzar hechizos.  
*(Esto puede reducir costes genéricos.)*  
Al comienzo de cada mantenimiento, puedes transformar  
a Aang, maestro de los elementos. Si lo haces, ganas 4  
vidas, robas cuatro cartas, pones cuatro contadores +1/+1  
sobre él y hace 4 puntos de daño a cada oponente.

- Una habilidad que se dispara “siempre que controles el agua” se dispara siempre que pagues un coste de controlar el agua, independientemente de cómo lo hagas. Para que se dispare la habilidad, no tienes por qué girar artefactos o criaturas que te ayuden a pagar el coste.
- Una habilidad que se dispara “siempre que controles la tierra” se dispara inmediatamente después de completar la lista de acciones correspondientes a la habilidad de controlar la tierra, incluso si algunas o todas ellas fueran imposibles (quizá porque un efecto no permite que se pongan contadores sobre las criaturas que controlas).
- Una habilidad que se dispara “siempre que controles el fuego” se dispara siempre que se resuelva una habilidad de controlar el fuego que controles.
- Una habilidad que se dispara “siempre que controles el aire” se dispara después de completar el proceso descrito por la acción de palabra clave controlar el aire, incluso si algunas de las acciones o todas ellas fueran imposibles.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Azula, usurpadora astuta  
{2} {U} {B} {B}  
Criatura legendaria — Bribón noble humano  
4/4  
Controla el fuego 2. *(Siempre que esta criatura ataque,  
agrega {R}/{R}. Este maná dura hasta el final del  
combate.)*  
Cuando Azula entre, el oponente objetivo exilia una  
criatura que no sea ficha que controla y luego exilia una  
carta que no sea tierra de su cementerio.  
Durante tu turno, puedes lanzar cartas exiliadas con  
Azula y puedes lanzarlas como si tuvieran la habilidad de  
destello. Se puede usar maná de cualquier tipo para  
lanzar esos hechizos.

- Sigues pagando los costes de una carta exiliada si la lanzas. Puedes pagar cualesquiera costes alternativos que tenga la carta en vez del coste de maná de la carta.
  - Los seis tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
  - Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- 

Ba Sing Se

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una tierra básica.

{T}: Agrega {G}.

{2}{G}, {T}: Controla la tierra 2. Activa esto solo como un conjuro. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regrásala al campo de batalla girada.*)

- Si una de estas tierras entra al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras básicas, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.
- 

Bumi, liberado

{3}{R}{G}

Criatura legendaria — Noble humano aliado

5/4

Arrolla.

Cuando Bumi entre, controla la tierra 4.

Siempre que Bumi haga daño de combate a un jugador, endereza todas las tierras que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional. Solo las criaturas tierra pueden atacar durante esa fase de combate.

- La restricción según la cual solo pueden atacar las criaturas tierra solo se aplica a la fase de combate creada por Bumi, liberado, no a otras fases de combate que puedan tener lugar durante ese turno.
- 

Bumi, Rey de las Tres Pruebas

{5}{G}

Criatura legendaria — Noble humano aliado

4/4

Cuando Bumi entre, elige hasta X, donde X es la cantidad de cartas de Lección en tu cementerio:

- Pon tres contadores +1/+1 sobre Bumi.
- El jugador objetivo adivina 3.
- Controla la tierra 3. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon tres contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regrásala al campo de batalla girada.*)

- No puedes elegir el mismo modo de la habilidad disparada de Bumi, Rey de las Tres Pruebas más de una vez. Dado que solo hay tres modos, incluso si X es mayor que tres, no obtendrás más efectos después de elegir cada modo una vez.
- 

Buscador de información

{1}{U}

Criatura — Espíritu zorro

2/1

Vigilancia.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Cuando esta criatura muera, crea una ficha de Pista. (*Es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.*)

- La primera habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si el Buscador de información estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.
  - Si un efecto te indica que robes varias cartas, la habilidad se dispara después de que robes la que sea la segunda carta del turno. Va a la pila después de que robes y mires todas las cartas, y después de que termines de resolver el hechizo o habilidad que hizo que las robaras.
  - Si una carta o habilidad te indica que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
- 

Cadetes de la Nación del Fuego

{R}

Criatura — Soldado humano

1/2

Esta criatura tiene la habilidad de controlar el fuego 2 mientras haya una carta de Lección en tu cementerio.

(*Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}{R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)

{2}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- Debes tener una carta de Lección en tu cementerio mientras atacas con las Cadetes de la Nación del Fuego para que se dispare la habilidad de controlar el fuego 2. Si pones una carta de Lección en tu cementerio después de que las Cadetes de la Nación del Fuego hayan atacado, las Cadetes de la Nación del Fuego ganarán la habilidad de controlar el fuego 2, pero esta no se disparará.
- 

Carcelero del Reino de la Tierra

{2}{W}

Criatura — Soldado humano aliado

3/3

Cuando esta criatura entre, exilia hasta un artefacto, criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente con valor de maná de 3 o más hasta que esta criatura deje el campo de batalla.

- Si el Carcelero del Reino de la Tierra deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el artefacto, criatura o encantamiento objetivo no se exiliará.
  - Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.
- 

Catapulta de la marina del Fuego

{2}{B}

Criatura artefacto — Muro

0/4

Defensor, alcance.

Siempre que ataques, crea una ficha de criatura artefacto  
Constructo incolora 2/1 con la habilidad de volar llamada  
Roca balística que está girada y atacando. Sacrifica esa  
ficha al comienzo del próximo paso final.

- El controlador de la Catapulta de la marina del Fuego elige a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la ficha. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que están atacando las otras criaturas.
- 

Colonia de avispas buitre

{3}{B}

Criatura — Insecto ave

2/2

Vuela.

Cuando esta criatura entre, puedes sacrificar un artefacto  
o criatura. Si lo haces, roba una carta.

Siempre que otra criatura que controlas muera, si tenía  
contadores sobre ella, pon sus contadores sobre esta  
criatura.

- La última habilidad de la Colonia de avispas buitre pone sobre ella todos los contadores que había sobre la criatura que murió, no solo los contadores +1/+1.
- La última habilidad de la Colonia de avispas buitre no te hace mover los contadores de la criatura que murió a ella. En vez de eso, pones sobre la Colonia de avispas buitre la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía la criatura cuando murió.
- Puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas dos copias de la Colonia de avispas buitre cuando una criatura muera, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre ambas.
- Si otra criatura que controlabas tenía contadores -1/-1 cuando murió, la habilidad de la Colonia de avispas buitre también los incluirá. Esto puede provocar que la Colonia de avispas buitre muera.

- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre una criatura que controlas al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, la última habilidad de la Colonia de avispas buitre comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando murió, y se pondrá sobre la Colonia de avispas buitre una cantidad igual de cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).
- 

Cometa de Sozin

{3}{R}{R}

Conjuro

Cada criatura que controlas gana la habilidad de controlar el fuego 5 hasta el final del turno. (*Siempre que ataque, agrega {R}{R}{R}{R}{R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)

Profetizar {2}{R}. (*Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.*)

- Como exiliar una carta con la habilidad de profetizar de tu mano es una acción especial, puedes hacerlo en cualquier momento en el que tengas la prioridad durante tu turno, incluso en respuesta a hechizos y habilidades. Una vez que anuncies que vas a realizar la acción, ningún otro jugador puede responder intentando remover la carta de tu mano.
  - Lanzar una carta profetizada desde el exilio sigue las reglas sobre cuándo jugar esa carta. Si profetizas una carta de instantáneo, puedes lanzarla en cuanto empiece el turno del siguiente jugador. En la mayoría de los casos, si profetizas una carta que no sea un instantáneo (o que no tenga la habilidad de destello), tendrás que esperar hasta tu próximo turno para lanzarla.
  - Si lanzas una carta profetizada desde el exilio por su coste de profetizar, no puedes elegir lanzarla pagando ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 

Control de la energía

{2}

Instantáneo — Lección

Las tierras que controlas ganan todos los tipos de tierra básica hasta el final del turno.

Roba una carta.

- Los tipos de tierra básica son: Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. Ganar un tipo de tierra básica también permite girar la tierra para agregar maná del color correspondiente, por lo que una tierra con todos los tipos de tierra básica se puede girar para obtener maná de cualquier color.
-

Cría de tejón topo

{1}{G}

Criatura — Tejón topo

2/2

Cuando esta criatura entre, controla la tierra 1. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra.*)

*Pon un contador +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regrásala al campo de batalla girada.)*

Siempre que gires una criatura para obtener maná, agrega un {G} adicional.

- Una habilidad que se dispara “siempre que gires una criatura para obtener maná” solo se dispara si activas una habilidad de maná de una criatura que incluya {T} en su coste. Las habilidades de maná que no incluyan el símbolo {T} y en vez de eso digan “Girar una criatura enderezada que controlas” o algo similar no harán que se dispare la segunda habilidad de la Cría de tejón topo. De manera similar, no se disparará si giras una criatura para activar una habilidad de maná de otro objeto (incluso si esa habilidad de maná también incluye {T}).
- La última habilidad de la Cría de tejón topo es una habilidad de maná disparada. No usa la pila ni se puede responder a ella.

---

Cuervo águila

{2}{B}

Criatura — Asesino ave

2/3

Vuela.

Siempre que esta criatura entre o ataque, exilia hasta una carta objetivo de un cementerio. Si se exilia una carta de criatura de esta manera, crea una ficha de Pista. (*Es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.*)

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- La segunda habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si el Cuervo águila estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.
- Si un efecto te indica que robes varias cartas, la habilidad se dispara después de que robes la que sea la segunda carta del turno. Va a la pila después de que robes y mires todas las cartas, y después de que termines de resolver el hechizo o habilidad que hizo que las robaras.
- Si una carta o habilidad te indica que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

---

Día del Sol Negro

{X}{B}{B}

Conjuro

Cada criatura con valor de maná de X o menos pierde todas las habilidades hasta el final del turno. Destruye esas criaturas.

- Si una criatura con una habilidad que se dispara cuando esa criatura muere o deja el campo de batalla pierde esa habilidad y luego es destruida, esa habilidad no se disparará. Ese tipo de disparos tienen que existir en el campo de batalla para funcionar. Cualquier habilidad que se dispare cuando una carta de criatura “vaya al cementerio desde cualquier parte” se disparará igualmente porque esas habilidades funcionan desde el cementerio, donde la carta es un objeto nuevo que sigue teniendo la habilidad.
- 

Días perdidos

{4}{U}

Instantáneo — Lección

El propietario del encantamiento o criatura objetivo lo pone en su biblioteca en segundo lugar desde la parte superior o en el fondo. Creas una ficha de Pista. (*Es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.*)

- El propietario del permanente elige si lo pone en segundo lugar desde la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Si se ponen varias cartas en la biblioteca de esta manera (como cuando este hechizo hace objetivo a un permanente combinado), el propietario de ese permanente pone todas las cartas en segundo lugar desde la parte superior o todas las cartas en el fondo. Puede ponerlas en el orden que quiera y no tiene que mostrar el orden.
- 

Discípulo del desertor

{1}{R}

Criatura — Rebelde humano aliado

2/2

{T}: Otra criatura objetivo que controlas con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

- Si la fuerza de la criatura objetivo aumenta hasta 3 o más después de que la habilidad del Discípulo del desertor se active, pero antes de que se resuelva, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si, en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta 3 o más después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.
  - Una vez que una criatura con fuerza de 2 o menos es bloqueada, la habilidad del Discípulo del desertor no hará que deje de estar bloqueada.
-

El alzamiento de Sozin

{4}{B}{B}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)

I — Destruye todas las criaturas.

II — Elige un nombre de carta. Busca en el cementerio, mano y biblioteca del oponente objetivo hasta cuatro cartas con ese nombre y exíllalas. Luego ese jugador baraja.

III — Exilia esta Saga y luego regrésala al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Señor del Fuego Sozin

Criatura legendaria — Noble humano

5/5

Amenaza, controla el fuego 3. (Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}{R}{R}. Este maná dura hasta el final del combate.)

Siempre que el Señor del Fuego Sozin haga daño de combate a un jugador, puedes pagar {X}. Cuando lo hagas, pon en el campo de batalla bajo tu control cualquier cantidad de cartas de criatura objetivo con valor de maná total de X o menos del cementerio de ese jugador.

- Haces objetivo a un oponente cuando la segunda habilidad de capítulo de El alzamiento de Sozin va a la pila, pero no nombras una carta hasta que se resuelve. En particular, esto significa que los jugadores no pueden responder a la habilidad sabiendo qué carta nombrarás.
- No tienes que elegir el nombre de una carta que ya viste este juego; puedes intentar acertar una carta que crees que es posible que tu oponente tenga en su mano o biblioteca, si lo prefieres.
- Esta habilidad no afecta a permanentes con el nombre elegido que estén en el campo de batalla.
- Incluso si eliges un nombre de carta (por ejemplo, una tierra básica) que aparece más de cuatro veces en el mazo de tu oponente, solo podrás elegir hasta cuatro copias de la carta. Por otro lado, siempre puedes elegir exiliar menos de cuatro copias de la carta, aunque haya más en el mazo.
- La habilidad disparada del Señor del Fuego Sozin puede hacer objetivo a cualquier combinación de cartas de criatura con valor de maná total de X o menos. Al margen de qué otras cartas de criatura elijas como objetivos, también puedes elegir como objetivos cualquier cantidad de cartas de criatura con valor de maná de 0.

---

El Mecánico, artesano aéreo

{2}{U}

Criatura legendaria — Artífice humano aliado

1/3

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, crea una ficha de Pista. (Es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.)

{T}: Hasta el final del turno, la ficha de artefacto objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto Constructo 3/1 con la habilidad de volar.

- La habilidad activada de El Mecánico, artesano aéreo no remueve ninguna habilidad que tenga la ficha de artefacto objetivo. La ficha de artefacto también conserva todos los tipos, subtipos o supertipos que tenga.
  - Si la ficha de artefacto ya era una criatura, pasará a tener una fuerza y resistencia base de 3/1. Esta habilidad sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que se resuelva la habilidad de El Mecánico, artesano aéreo sobrescribirá este efecto.
  - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como los efectos del Crecimiento titánico o un contador +1/+1, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.
  - La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.
- 

El perforador de la Nación del Fuego

{2}{B}{B}

Artefacto legendario — Vehículo

6/3

Arrolla.

Cuando El perforador de la Nación del Fuego entre, puedes girarlo. Cuando lo hagas, destruye la criatura objetivo con fuerza de 4 o menos.

{1}: Los permanentes que controlan tus oponentes pierden las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

Tripular 2.

- Si un permanente entra bajo el control de un oponente con las habilidades de antimaleficio o indestructible después de que se resuelva la primera habilidad activada de El perforador de la Nación del Fuego, no perderá esas habilidades a menos que actives otra vez la habilidad de El perforador de la Nación del Fuego. Lo mismo sucede si un permanente de un oponente gana las habilidades de indestructible o antimaleficio después de que se resuelva la habilidad de El perforador de la Nación del Fuego.
  - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño hecho antes a una criatura con la habilidad de indestructible puede hacer que esta sea destruida si la primera habilidad activada de El perforador de la Nación del Fuego se resuelve durante ese turno.
- 

El Rey de la Tierra

{3}{G}

Criatura legendaria — Noble humano aliado

2/2

Cuando El Rey de la Tierra entre, crea una ficha de criatura Oso verde 4/4.

Siempre que una o más criaturas que controlas con fuerza de 4 o más ataquen, busca en tu biblioteca hasta esa misma cantidad de cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- La segunda habilidad de El Rey de la Tierra cuenta la cantidad de criaturas con fuerza de 4 o más con las que atacas cuando la habilidad se dispara. Incluso si todas o algunas de esas criaturas ya no están atacando

o ya no tienen una fuerza de 4 o más cuando la habilidad se resuelve, seguirán determinando cuántas tierras puedes buscar.

---

El último Agni Kai

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente. Si la criatura que controla el oponente recibe daño sobrante de esta manera, agrega esa misma cantidad de {R}.

Hasta el final del turno, no pierdes el maná rojo que no hayas usado en cuanto terminan los pasos y las fases.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.
  - En algunos casos, la criatura que controlas y que está luchando puede tener la habilidad de toque mortal. Incluso 1 punto de daño que recibe una criatura de una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura del oponente.
- 

El unagi de la isla Kyoshi

{3}{U}{U}

Criatura legendaria — Serpiente

5/5

Destello.

Rebatir—Controlar el agua {4}. (*Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {4}. Puede girar sus artefactos y criaturas para que le ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}.*)

Siempre que un oponente robe su segunda carta cada turno, robas dos cartas.

- La última habilidad solo puede dispararse una vez cada turno por cada oponente. No importa si El unagi de la isla Kyoshi estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.
  - Si un efecto indica a tu oponente que robe varias cartas, la habilidad se dispara después de que robe la que sea la segunda carta del turno. Va a la pila después de que robe y mire todas las cartas, y después de que termine de resolver el hechizo o habilidad que hizo que robara cartas.
  - Si una carta o habilidad indica a tu oponente que ponga cartas en su mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
-

Enfrentamiento destinado

{2}{W}{W}

Conjuro

Cada jugador elige cualquier cantidad de criaturas que controla con fuerza total de 4 o menos y luego sacrifica todas las otras criaturas que controla.

- El Enfrentamiento destinado hace que cada jugador elija cualquier cantidad de criaturas y luego verifica que la fuerza total de las criaturas que cada jugador eligió de esta manera sea de 4 o menos. Por ejemplo, puedes salvar a dos criaturas 2/2 o a una criatura 1/1 y una criatura 3/3, pero no a las cuatro criaturas.
- En cuanto el Enfrentamiento destinado se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige qué criaturas se salvarán; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. A continuación, todas las criaturas no elegidas son sacrificadas simultáneamente.
- Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura es menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de las otras criaturas que elija su controlador. Esto puede hacer que sobrevivan criaturas con fuerza de 5 o más.

---

Enjambre de dragones libélula

{1}{U}{R}

Criatura — Dragón insecto

\*/3

Vuela, rebatir {1}. (*Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {1}.*)

La fuerza de esta criatura es igual a la cantidad de cartas que no sean tierra ni criatura en tu cementerio.

Cuando esta criatura muera, si hay una carta de Lección en tu cementerio, roba una carta.

- La última habilidad del Enjambre de dragones libélula verifica si hay una carta de Lección en tu cementerio cuando va a la pila y vuelve a verificarlo cuando va a resolverse. Si no hay ninguna carta de Lección en tu cementerio cuando el Enjambre de dragones libélula muera, la habilidad no irá a la pila.

---

Enseñanzas elementales

{4}{G}

Instantáneo — Lección

Busca en tu biblioteca hasta cuatro cartas de tierra con nombres distintos y muéstralas. Un oponente elige dos de esas cartas. Pon las cartas elegidas en tu cementerio y el resto en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Si quieres, puedes elegir encontrar menos de cuatro cartas. Si encuentras una o dos cartas, tu oponente debe elegir que vayan a tu cementerio.

Equipo Avatar

{2}{W}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

{2}{W}, descartar esta carta: Hace una cantidad de daño igual a la cantidad de criaturas que controlas a la criatura objetivo.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluidas las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad disparada del Equipo Avatar no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
  - El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad disparada del Equipo Avatar comienza a resolverse. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas que controlas.
  - De manera similar, el daño infligido por la habilidad activada del Equipo Avatar se calcula durante la resolución de la habilidad.
- 

Escondite del Loto Blanco

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Lección o Altar.

{1}, {T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Un “hechizo de Lección o Altar” es cualquier hechizo con el subtipo Lección o Altar. El maná producido por la segunda habilidad no se puede usar para pagar los costes de las habilidades de los Altares que controlas.
- 

Ficha de loto blanco

{4}

Artefacto

Este artefacto entra girado.

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la mayor cantidad de criaturas que controlas que tengan un tipo de criatura en común.

- Siempre usarás el número más alto posible para X. No es necesario que elijas ningún tipo de criatura. Por ejemplo, si controlas un Soldado Humano, un Guerrero Aliado, un Guerrero y un Guerrero Humano, la Ficha de loto blanco agregará tres manás.
- 

Final épico

{1}{B}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo con valor de maná de 3 o más.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

---

Flopsie, amigo de Bumi

{4}{G}{G}

Criatura legendaria — Simio cabra

4/4

Cuando Flopsie entre, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

Cada criatura que controlas con fuerza de 4 o más no puede ser bloqueada por más de una criatura.

- La segunda habilidad solo se aplica en cuanto se declaran bloqueadoras. Si una criatura que controlas con una fuerza menor que 4 es bloqueada por más de una criatura, aumentar su fuerza a 4 o más no cambiará ni deshará el bloqueo.
- 

General del Reino de la Tierra

{3}{G}

Criatura — Soldado humano aliado

2/2

Cuando esta criatura entre, controla la tierra 2. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra.*

*Pon dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regresala al campo de batalla girada.*)

Siempre que pongas uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura, puedes ganar esa misma cantidad de vidas.

Haz esto solo una vez por turno.

- Una vez que elijas ganar vidas usando la segunda habilidad del General del Reino de la Tierra, esa habilidad no se disparará otra vez ese turno.
- 

Guardiana espiritual del Pantano Neblinoso

{1}{U}{B}

Criatura — Druida humano aliado

2/4

Vínculo vital.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Espíritu incolora 1/1 con “Esta ficha no puede bloquear ni ser bloqueada por criaturas que no sean Espíritu”.

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si la Guardiana espiritual del Pantano Neblinoso estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.
- Si un efecto te indica que robes varias cartas, la habilidad se dispara después de que robes la que sea la segunda carta del turno. Va a la pila después de que robes y mires todas las cartas, y después de que termines de resolver el hechizo o habilidad que hizo que las robaras.
- Si una carta o habilidad te indica que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

---

Guía de la Gran División

{1}{G}

Criatura — Explorador humano aliado

2/3

Cada tierra y Aliado que controlas tiene “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

- El Guía de la Gran División es un Aliado y se da su habilidad otorgada a sí mismo.
- 

Haiku de Sokka

{3}{U}{U}

Instantáneo — Lección

Contrarresta el hechizo objetivo.

Roba una carta y luego muele tres cartas.

Endereza la tierra objetivo.

- Un haiku tiene cinco sílabas en la primera y tercera líneas y siete sílabas en la segunda: Contrarréstalo. Roba carta y muele tres. Enderézala.
- 

Hakoda, comandante altruista

{3}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano aliado

3/5

Vigilancia.

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes lanzar hechizos de Aliado desde la parte superior de tu biblioteca.

Sacrificar a Hakoda: Las criaturas que controlas obtienen +0/+5 y ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
  - Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
  - Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
-

Halcón cartero  
{2}{U/B}  
Criatura — Explorador ave  
1/2  
Vuela.

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de Pista. (*Es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.*)

Esta criatura obtiene +2/+0 mientras hayas robado dos o más cartas este turno.

- La última habilidad del Halcón cartero se aplica incluso si robaste dos o más cartas antes de que el Halcón cartero entrara.
  - Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, la habilidad del Halcón cartero no las cuenta.
- 

Hama, la maestra de la sangre

{2}{U/B}{U/B}{U/B}  
Criatura legendaria — Brujo humano  
3/3

Cuando Hama entre, el oponente objetivo muele tres cartas. Exilia hasta una carta que no sea tierra ni criatura del cementerio de ese jugador. Mientras controles a Hama, puedes lanzar la carta exiliada durante tu turno controlando el agua {X} en vez de pagar su coste de maná, donde X es su valor de maná. (*Al pagar un coste de controlar el agua, puedes girar tus artefactos y criaturas para que te ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}.*)

- Solo puedes lanzar un hechizo de esta manera si pagas el coste de controlar el agua. No puedes pagar su coste normal ni ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
  - Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar un hechizo de esta manera.
  - Si lanzas un hechizo con {X} en su coste de maná de esta manera, la única opción legal para X es 0.
- 

Hei Bai, espíritu del equilibrio  
{2}{W/B}{W/B}  
Criatura legendaria — Espíritu oso  
3/3

Siempre que Hei Bai entre o ataque, puedes sacrificar otra criatura o artefacto. Si lo haces, pon dos contadores +1/+1 sobre Hei Bai.

Cuando Hei Bai deje el campo de batalla, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

- La última habilidad de Hei Bai pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre Hei Bai, no solo los contadores +1/+1.

- La última habilidad de Hei Bai no hace que muevas los contadores de Hei Bai a la criatura objetivo. En vez de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía Hei Bai cuando dejó el campo de batalla.
  - En algunos casos, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas la Colonia de avispas buitre cuando Hei Bai muera, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre la Colonia de avispas buitre y sobre la criatura objetivo. Si haces objetivo a la Colonia de avispas buitre con la última habilidad de Hei Bai, recibirá contadores de ambas habilidades.
  - Si Hei Bai tiene contadores -1/-1 sobre él cuando deja el campo de batalla, esa habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que quien reciba los contadores muera.
  - Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre Hei Bai al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, su última habilidad comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando dejó el campo de batalla, y se pondrá sobre la criatura objetivo una cantidad igual a cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).
- 

**Iceberg de Aang**

{2} {W}

Encantamiento

Destello.

Cuando este encantamiento entre, exilia hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra hasta que este encantamiento deje el campo de batalla.

Controlar el agua {3}: Sacrifica este encantamiento. Si lo haces, adivina 2. (*Al pagar un coste de controlar el agua, puedes girar tus artefactos y criaturas para que te ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}.*)

- Si el Iceberg de Aang deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, incluso si se sacrifica con su habilidad activada, el permanente objetivo no se exiliará.
  - Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
  - Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.
  - La tercera habilidad del Iceberg de Aang te permite sacrificar el Iceberg de Aang en cuanto la habilidad se resuelve, no como un coste para activar la habilidad. Si el Iceberg de Aang deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad activada, no podrás sacrificar el Iceberg de Aang ni podrás adivinar, incluso si el Iceberg de Aang se sacrificó con otra habilidad mientras su habilidad activada estaba en la pila.
-

Ingeniero de la Nación del Fuego

{2}{B}

Criatura — Artífice humano

2/3

*Incursión* — Al comienzo de tu paso final, si atacaste este turno, pon un contador +1/+1 sobre otra criatura o Vehículo objetivo que controlas.

- Las habilidades de incursión solo verifican si atacaste con una criatura. Da igual con cuántas criaturas atacaste o a qué oponente, planeswalker o batalla atacaron.
  - Las habilidades de incursión evalúan todo el turno para ver si atacaste con una criatura. Esa criatura no tiene por qué seguir en el campo de batalla. De manera similar, el jugador, planeswalker o batalla al que atacó no tiene por qué seguir en el juego o en el campo de batalla.
- 

Iroh, experto en té

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Ciudadano humano aliado

2/2

Cuando Iroh entre, crea una ficha de Comida.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes hacer que el oponente objetivo gane el control del permanente objetivo que controlas. Cuando lo hagas, crea una ficha de criatura Aliado blanca 1/1. Pon un contador +1/+1 sobre esa ficha por cada permanente del cual eres propietario que controlan tus oponentes.

- Elegirás objetivos para la segunda habilidad de Iroh al comienzo de cada combate, por mucho que no te apetecza compartir. La decisión de que el oponente gane el control del permanente no se toma hasta que la habilidad se resuelva.
  - Si el oponente o el permanente que controlas se convierten en un objetivo ilegal para cuando se resuelve la segunda habilidad de Iroh, la habilidad no hará nada y no podrás elegir que el oponente gane el control del permanente.
  - Si un oponente deja el juego, todos los permanentes que le diste regresan bajo tu control.
  - Si dejas el juego, todos los permanentes de los cuales eres propietario dejan el juego contigo.
- 

Jeong Jeong, el desertor

{2}{R}

Criatura legendaria — Rebelde humano aliado

2/3

Controla el fuego 1. (*Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)

Agotar — {3}: Pon un contador +1/+1 sobre Jeong Jeong. Cuando lances el próximo hechizo de Lección este turno, cópialo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia. (*Activa cada habilidad de agotar solo una vez.*)

- El disparo de la habilidad de agotar de Jeong Jeong y la copia que crea se resolverán antes que el hechizo que hizo que la habilidad se disparara. Se resuelven incluso si el hechizo es contrarrestado antes de que se cree la copia.

- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
  - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
  - No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
  - Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
  - La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- 

Jet, luchador por la libertad  
{2}{R/W}{R/W}{R/W}  
Criatura legendaria — Rebelde humano aliado  
3/1  
Cuando Jet entre, hace una cantidad de daño igual a la cantidad de criaturas que controlas a la criatura objetivo que controla un oponente.  
Cuando Jet muera, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.

- La cantidad de daño que infinge la primera habilidad de Jet solo se calcula durante la resolución de la habilidad. Solo se contarán las criaturas que controlas cuando la habilidad se resuelve.
- 

Joo Dee, una de muchas  
{1}{B}  
Criatura — Consejero humano  
2/2  
{B}, {T}: Escruta 1. Crea una ficha que es una copia de esta criatura y luego sacrifica un artefacto o criatura.  
Activa esto solo como un conjuro. (*Para escrutar 1, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - La parte del sacrificio de la habilidad de Joo Dee forma parte de la resolución de la habilidad. Los jugadores no pueden hacer nada entre que creas la copia y sacrificas un artefacto o criatura.
  - Si no controlas artefactos ni otras criaturas aparte de Joo Dee en cuanto la habilidad se resuelve, tendrás que sacrificar a Joo Dee o la ficha que es una copia.
-

June, cazarrecompensas

{1}{B}

Criatura legendaria — Mercenario humano

2/2

June no puede ser bloqueada mientras hayas robado dos o más cartas este turno.

{1}, sacrificar otra criatura: Crea una ficha de Pista.

Activa esto solo durante tu turno. (*Es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.*)

- Una vez que June, cazarrecompensas haya sido bloqueada, robar dos o más cartas no hará que June deje de estar bloqueada.
  - Si una carta o habilidad te indica que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
- 

Katara, esperanza de la tribu del agua

{2}{W}{U}{U}

Criatura legendaria — Guerrero humano aliado

3/3

Vigilancia.

Cuando Katara entre, crea una ficha de criatura Aliado blanca 1/1.

Controlar el agua {X}: Las criaturas que controlas tienen una fuerza y resistencia base de X/X hasta el final del turno. X no puede ser 0. Activa esto solo durante tu turno. (*Al pagar un coste de controlar el agua, puedes girar tus artefactos y criaturas para que te ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}.*)

- La habilidad de Katara, esperanza de la tribu del agua sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y/o resistencia base de una criatura. Cualquier efecto o contadores existentes que aumenten o disminuyan la fuerza y/o resistencia de una criatura se siguen aplicando.
- 

Katara, la intrépida

{G}{W}{U}

Criatura legendaria — Guerrero humano aliado

3/3

Si se dispara una habilidad disparada de un Aliado que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como destreza, son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad de Katara. Por ejemplo, un Aliado que entre con un contador +1/+1 sobre él no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- El efecto de Katara no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.

- Si un Aliado que entra al mismo tiempo que Katara (incluida la propia Katara) hace que se dispare una habilidad disparada de un Aliado que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
  - Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
  - En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma.
  - Si de alguna manera controlas dos copias de Katara, la intrépida, una habilidad disparada de un Aliado se disparará tres veces, no cuatro.
- 

Koh, el ladrón de caras

{4}{B}{B}

Criatura legendaria — Espíritu metamorfo

6/6

Cuando Koh entre, exilia hasta una otra criatura objetivo.

Siempre que otra criatura que no sea ficha muera, puedes exiliarla.

Pagar 1 vida: Elige una carta de criatura exiliada con Koh.

Koh tiene todas las habilidades activadas y disparadas de la última carta elegida.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tienen los dos puntos en el texto recordatorio.
  - Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como destreza, son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
  - Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada que exilia las criaturas que no sean fichas que mueran. Si la carta deja el cementerio antes de que la habilidad se resuelva, Koh no exiliará la carta y tampoco se podrá elegir con la habilidad activada de Koh.
-

La leyenda de Kuruk

{2}{U}{U}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)*

I, II — Adivina 2 y luego roba una carta.

III — Exilia esta Saga y luego regrásala al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Avatar Kuruk

Criatura legendaria — Avatar

4/3

Siempre que lances un hechizo, crea una ficha de criatura Espíritu incolora 1/1 con “Esta ficha no puede bloquear ni ser bloqueada por criaturas que no sean Espíritu”.

Agotar — Controlar el agua {20}: Juega un turno adicional después de este. *(Al pagar un coste de controlar el agua, puedes girar tus artefactos y criaturas para que te ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}. Activa cada habilidad de agotar solo una vez.)*

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba. En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- Una carta de dos caras que se transforma entra con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lances transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará al campo de batalla. En ese caso, se quedará en la zona en la que está. Por ejemplo, si una carta de una sola cara es una copia de La leyenda de Kuruk, la habilidad de capítulo III hará que vaya al exilio y que permanezca ahí.

---

La leyenda de Kyoshi

{4}{G}{G}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)

I — Roba una cantidad de cartas igual a la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

II — Controla la tierra X, donde X es la cantidad de cartas en tu mano. Esa tierra se convierte en una Isla además de sus otros tipos.

III — Exilia esta Saga y luego regrésala al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Avatar Kyoshi

Criatura legendaria — Avatar

5/4

Las tierras que controlas tienen las habilidades de arrollar y antimaleficio.

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba. En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- Una carta de dos caras que se transforma entra con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lancen transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará al campo de batalla. En ese caso, se quedará en la zona en la que está. Por ejemplo, si una carta de una sola cara es una copia de La leyenda de Kyoshi, la habilidad de capítulo III hará que vaya al exilio y que permanezca ahí.
- La mayor fuerza entre las criaturas que controlas se determina en cuanto se resuelve la primera habilidad de capítulo de La leyenda de Kyoshi. Si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas es de 0 o menos en ese momento, no robarás ninguna carta.
- El efecto que hace que la tierra sea una Isla no tiene una duración concreta y durará indefinidamente mientras esa tierra esté en el campo de batalla. La tierra conserva todos los tipos de tierra y habilidades que ya tuviese. Una Isla tiene la habilidad “{T}: Agrega {U}”.
- La última habilidad de la Avatar Kyoshi es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella. Si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas es de 0 o menos, no se agrega maná.

La leyenda de Roku

{2}{R}{R}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)

I — Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

II — Agrega un maná de cualquier color.

III — Exilia esta Saga y luego regrásala al campo de batalla transformada bajo tu control.

///

Avatar Roku

Criatura legendaria — Avatar

4/4

Controla el fuego 4. (Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}{R}{R}{R}. Este maná dura hasta el final del combate.)

{8}: Crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con las habilidades de volar y controlar el fuego 4.

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba. En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- Una carta de dos caras que se transforma entra con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lancen transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará al campo de batalla. En ese caso, se quedará en la zona en la que está. Por ejemplo, si una carta de una sola cara es una copia de La leyenda de Roku, la habilidad de capítulo III hará que vaya al exilio y que permanezca ahí.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la primera habilidad de capítulo de La leyenda de Roku. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía. Puedes jugar esas cartas exiliadas aunque ya no controles La leyenda de Roku.

---

### La leyenda de Yangchen

{3}{W}{W}

#### Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)

I — Comenzando contigo, cada jugador elige hasta un permanente con valor de maná de 3 o más de entre los permanentes que controlan tus oponentes. Exilia esos permanentes.

II — Puedes hacer que el oponente objetivo robe tres cartas. Si lo haces, roba tres cartas.

III — Exilia esta Saga y luego regrésala al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

### Avatar Yangchen

Criatura legendaria — Avatar

4/5

Vuela.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, controla el aire en torno a hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra. (Exílala. Mientras esté exiliado, su propietario puede lanzarlo pagando {2} en vez de su coste de maná.)

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba. En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- Una carta de dos caras que se transforma entra con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lances transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará al campo de batalla. En ese caso, se quedará en la zona en la que está. Por ejemplo, si una carta de una sola cara es una copia de La leyenda de Yangchen, la habilidad de capítulo III hará que vaya al exilio y que permanezca ahí.
- Los permanentes que los jugadores elijan por la primera habilidad de La leyenda de Yangchen se exiliarán simultáneamente una vez que todos los jugadores hayan elegido.
- Debes elegir un oponente objetivo para la segunda habilidad de capítulo de La leyenda de Yangchen cuando va a la pila. No elegirás si ese oponente roba cartas o no hasta que la habilidad se resuelva.

Las murallas de Ba Sing Se  
{8}  
Criatura artefacto legendaria — Muro  
0/30  
Defensor.  
Los otros permanentes que controlas tienen la habilidad  
de indestructible.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura que controlas puede convertirse en letal si Las murallas de Ba Sing Se dejan el campo de batalla durante ese turno.
  - Un planeswalker con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de lealtad en cuanto recibe daño. Va al cementerio de su propietario si sus contadores de lealtad llegan a 0.
  - Una batalla con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de defensa en cuanto recibe daño. Si es un Asedio, seguirá exiliándose cuando el último contador de defensa se remueva de él y su controlador aún puede lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná.
- 

Lavado de cerebro de Jet  
{R}  
Conjuro  
Estímulo {3}. (*Puedes pagar {3} adicionales al lanzar este hechizo.*)  
La criatura objetivo no puede bloquear este turno. Si este hechizo fue estimulado, ganas el control de esa criatura hasta el final del turno, la enderezas y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.  
Crea una ficha de Pista. (*Es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.*)

- Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.
  - La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
  - Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarla), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Lección de control del fuego  
{R}  
Instantáneo — Lección  
Estímulo {4}. (*Puedes pagar {4} adicionales al lanzar este hechizo.*)  
La Lección de control del fuego hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, hace 5 puntos de daño a esa criatura.

- Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.

- La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
  - Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlos), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Lo y Li, tutoras gemelas

{4}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/2

Cuando Lo y Li entren, busca en tu biblioteca una carta de Lección o Noble, muéstralas, ponla en tu mano y luego baraja.

Las criaturas Noble que controlas y los hechizos de Lección que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

- Un hechizo de instantáneo o de conjuro con la habilidad de vínculo vital hace que su controlador gane vidas solo si es la fuente del daño infligido. Un hechizo de instantáneo o de conjuro con la habilidad de vínculo vital que haga que otra fuente inflija daño no hará que su controlador gane vidas.
- 

Momo, amigo alado

{W}

Criatura legendaria — Lémur murciélagos aliado

1/1

Vuela.

Te cuesta {1} menos lanzar el primer hechizo de criatura que no sea Lémur con la habilidad de volar que lances durante cada uno de tus turnos.

Siempre que otra criatura que controlas con la habilidad de volar entre, Momo obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- La segunda habilidad de Momo, amigo alado solo reduce el coste de maná genérico del hechizo. Si el primer hechizo de criatura que no sea Lémur con la habilidad de volar que lances en tu turno no tiene maná genérico en el coste, el coste no se reducirá y la reducción de coste no se aplicará al siguiente hechizo que lances ese turno.
- 

Mono cerdo

{2}{B}

Criatura — Primate jabalí

3/2

Al comienzo del combate en tu turno, la criatura objetivo que controlas con un contador +1/+1 sobre ella gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. (*No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

Agotar — {5}: Pon dos contadores +1/+1 sobre esta criatura. (*Activa cada habilidad de agotar solo una vez.*)

- 
- La criatura a la que hagas objetivo debe tener un contador +1/+1 sobre ella cuando la habilidad vaya a la pila al comienzo del combate. No puedes poner el contador sobre ella en respuesta.

Murciélagos lobo

{2} {B}

Criatura — Murciélagos lobo

2/2

Vuela.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, puedes pagar {B}. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. (*Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exiliala.*)

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si el Murciélagos lobo estaba o no en el cementerio cuando la primera carta se robó. Si no está en tu cementerio cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.
- Si un efecto te indica que robes varias cartas, la habilidad se dispara después de que robes la que sea la segunda carta del turno. Va a la pila después de que robes y mires todas las cartas, y después de que termines de resolver el hechizo o habilidad que hizo que las robaras.
- Si una carta o habilidad te indica que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

---

Nave aérea de la flota del Fénix

{2} {B} {B}

Artefacto — Vehículo

4/4

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, si sacrificaste un permanente este turno, crea una ficha que es una copia de este Vehículo.

Mientras controles ocho o más permanentes llamados Nave aérea de la flota del Fénix, este Vehículo es una criatura artefacto.

Tripular 1.

- La ficha no copiará los contadores ni el daño marcado sobre la Nave aérea de la flota del Fénix, y tampoco copiará otros efectos que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera de la Nave aérea de la flota del Fénix. Normalmente, esto significa que la ficha simplemente será una copia de la Nave aérea de la flota del Fénix, pero, si algún efecto de copia afectó a esa copia de la Nave aérea de la flota del Fénix, se tiene en cuenta.
- Si la Nave aérea de la flota del Fénix deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente como una copia de la Nave aérea de la flota del Fénix usando sus valores copiables de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
- La ficha tendrá las habilidades de la Nave aérea de la flota del Fénix. También podrá crear copias de sí misma en los próximos turnos.

Nutriapingüino  
{1}{U}  
Criatura — Nutria ave  
2/1

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, esta criatura obtiene +1/+2 hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno.

- Una vez que el Nutriapingüino haya sido bloqueado, su habilidad disparada no hará que deje de estar bloqueado.
  - Si una carta o habilidad te indica que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
- 

Odre de maestra

{3}  
Artefacto

Durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores, endereza este artefacto.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- El Odre de maestra se endereza al mismo tiempo que los permanentes del jugador activo. No puedes elegir no enderezarlo en ese momento.
  - Algunos efectos indican que un artefacto no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador. Estos efectos no se aplicarán ni impedirán que el Odre de maestra se enderece durante el paso de enderezar de otro jugador.
- 

Ola rompiente

{U}{U}  
Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, controla el agua {X}. (*Al pagar un coste de controlar el agua, puedes girar tus artefactos y criaturas para que te ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}.*)

Gira hasta X criaturas objetivo y luego distribuye tres contadores de aturdimiento entre las criaturas giradas que controlan tus oponentes. (*Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.*)

- Si todos los objetivos de la Ola rompiente se convierten en ilegales antes de que se resuelva, el hechizo no se resolverá y no distribuirás contadores de aturdimiento, incluso si el oponente sigue controlando algunas criaturas giradas.
  - Decides cómo distribuir los contadores de aturdimiento en cuanto la Ola rompiente se resuelve, y puedes ponerlos sobre cualquier criatura girada que controlan tus oponentes, no solo sobre las criaturas que giraste con la Ola rompiente.
-

Oso ornitorrinco  
{1}{G/U}  
Criatura — Oso ornitorrinco

2/3  
Defensor.

Cuando esta criatura entre, muele dos cartas. (*Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)  
Mientras haya una carta de Lección en tu cementerio,  
esta criatura puede atacar como si no tuviera la habilidad  
de defensor.

- Una vez que el Oso ornitorrinco haya atacado, seguirá siendo una criatura atacante durante ese combate,  
incluso si la carta de Lección se remueve de tu cementerio.
- 

Ozai, el Rey Fénix  
{2}{B}{B}{R}{R}  
Criatura legendaria — Noble humano

7/7  
Arrolla, controla el fuego 4, prisa.

Si fueras a perder maná no usado, en vez de eso, ese  
maná se convierte en rojo.

Ozai tiene las habilidades de volar e indestructible  
mientras tengas seis o más manás no usados.

- Mientras Ozai, el Rey Fénix esté en el campo de batalla, conservarás el maná no usado cuando terminen los pasos y las fases (aunque se convertirá en rojo). Esto significa que puedes agregar maná y usarlo durante un paso, una fase o un turno posterior. Una vez que Ozai deje el campo de batalla, tendrás hasta el final del paso o la fase actual para utilizar el maná antes de que desaparezca.
  - Si el maná no usado tiene cualquier restricción o condición asociada a él (por ejemplo, si lo produjo el Escondite del Loto Blanco), esas restricciones o condiciones seguirán asociadas a ese maná cuando se convierta en rojo.
- 

Palacio de la Nación del Fuego  
Tierra  
Esta tierra entra girada a menos que controles una tierra  
básica.  
{T}: Agrega {R}.  
{1}{R}, {T}: La criatura objetivo que controlas gana la  
habilidad de controlar el fuego 4 hasta el final del turno.  
*(Siempre que ataque, agrega {R}{R}{R}{R}. Este maná  
dura hasta el final del combate.)*

- Si una de estas tierras entra al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras básicas, esas otras tierras no  
cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.
-

Pato tortuga  
{G}  
Criatura — Ave tortuga  
0/4  
{3}: Hasta el final del turno, esta criatura tiene una fuerza base de 4 y gana la habilidad de arrollar.

- La habilidad del Pato tortuga sobrescribe cualquier efecto previo que fije su fuerza a un valor específico. Otros efectos que fijen su fuerza a un valor específico y que comiencen a aplicarse después de que la habilidad se resuelva sobrescribirán esa parte del efecto.
  - Los efectos que modifican la fuerza del Pato tortuga sin fijarla se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian su fuerza.
- 

Planetario de Wan Shi Tong  
{6}  
Artefacto legendario  
{1}, {T}: Adivina 2.  
Siempre que adivines o escrutes, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Haz esto solo una vez por turno. (*Mira la carta después de adivinar o escrutar*).

- La habilidad disparada del Planetario de Wan Shi Tong te permite lanzar la primera carta de tu biblioteca durante la resolución de la habilidad. No te permite esperar y lanzar la carta más adelante.
  - Si eliges lanzar la carta, no puedes elegir pagar el coste de maná ni ningún coste alternativo, y si tiene {X} en su coste de maná debes elegir 0 como valor de {X}.
  - Debes pagar todos los costes adicionales obligatorios (como sacrificar una criatura) y puedes pagar cualquier coste adicional opcional (como el de estímulo) de la carta que lanza.
  - Una vez que elijas lanzar la primera carta de tu biblioteca, la habilidad del Planetario de Wan Shi Tong no se disparará otra vez ese turno.
- 

Plaza de la isla Kyoshi  
{3}{G}  
Encantamiento legendario — Altar  
Cuando la Plaza de la isla Kyoshi entre, busca en tu biblioteca hasta X cartas de tierra básica, donde X es la cantidad de Altares que controlas. Pon esas cartas en el campo de batalla giradas y luego baraja.  
Siempre que otro Altar que controlas entre, busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

- Para la primera habilidad de la Plaza de la isla Kyoshi, la cantidad de Altares que controlas se verifica cuando la habilidad se resuelve. Si no controlas ningún Altar cuando la habilidad se resuelva, buscarás y barajarás tu biblioteca igualmente, pero no obtendrás ninguna tierra.
-

Poder del fuego sin igual

{X} {R} {R} {R}

Encantamiento

Destello.

Este encantamiento entra con X contadores de fuego sobre él.

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño a un oponente o a un permanente que controla un oponente, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más una cantidad de daño igual a la cantidad de contadores de fuego sobre este encantamiento.

- La fuente que hace el daño adicional es la misma que la fuente de daño original.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que haría tu fuente, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño se previene, el efecto del Poder del fuego sin igual ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente, o entre un oponente y uno o más permanentes que controla, divide la cantidad original antes de sumar la cantidad de contadores de fuego sobre el Poder del fuego sin igual. Por ejemplo, si controlas el Poder del fuego sin igual con dos contadores de fuego sobre él, atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar y tu oponente bloquea con una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se modifican a 4 y 5 respectivamente.

---

Precio de la libertad

{1} {R}

Conjuro — Lección

Destruye el artefacto o tierra objetivo que controla un oponente. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

Roba una carta.

- El controlador del artefacto o tierra destruido no está obligado a buscar en su biblioteca. Si no lo hace, no barajará su biblioteca.

---

Producción de isla Ascua

{3} {U} {U}

Conjuro

Elije uno:

- Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas, excepto que no es legendaria y es un Héroe 4/4 además de sus otros tipos.
- Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controla un oponente, excepto que no es legendaria y es un Cobarde 2/2 además de sus otros tipos.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo), pero con las excepciones detalladas. No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos

anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
  - Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
  - Si la criatura copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es un Gemelo malvado), entonces la ficha entra como lo sea que la criatura esté copiando, pero con las excepciones detalladas.
  - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura hecha objetivo también funcionará.
- 

Ran y Shaw

{3}{R}{R}

Criatura legendaria — Dragón

4/4

Vuela, controla el fuego 2.

Cuando Ran y Shaw entran, si los lanzaste y hay tres o más cartas de Dragón y/o de Lección en tu cementerio, crea una ficha que es una copia de Ran y Shaw, excepto que no es legendaria.

{3}{R}: Los Dragones que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

- A excepción del supertipo legionario, la ficha solo copia lo que está impreso en Ran y Shaw, a menos que Ran y Shaw estén siendo modificados por otro efecto de copia. No copia si Ran y Shaw están girados o enderezados, si tienen contadores sobre ellos o si hay Auras o Equipos anexados a ellos, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- 

Redirigir el rayo

{R}

Instantáneo — Lección

Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga 5 vidas o paga {2}.

Cambia el objetivo del hechizo o la habilidad objetivo que tenga un solo objetivo.

- No eliges el nuevo objetivo para el hechizo o habilidad hasta que Redirigir el rayo se resuelve. Debes cambiar el objetivo si es posible. Sin embargo, no puedes cambiar el objetivo a un objetivo ilegal. Si no hay objetivos legales para elegir, el objetivo no se cambia. No importa si el objetivo original de alguna manera se convirtió en ilegal.
  - Si un hechizo o habilidad hace objetivo a varias cosas, no puedes hacerlo objetivo con Redirigir el rayo, incluso si todos esos objetivos excepto uno son ahora ilegales.
  - Si un hechizo o habilidad hace objetivo al mismo jugador u objeto varias veces, no puedes hacerlo objetivo con Redirigir el rayo.
-

Reino de Koh

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una tierra básica.

{T}: Agrega {B}.

{3}{B}, {T}: Crea una ficha de criatura Espíritu incolora 1/1 con “Esta ficha no puede bloquear ni ser bloqueada por criaturas que no sean Espíritu”.

- Si una de estas tierras entra al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras básicas, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.
- 

Revelaciones del solsticio

{2}{R}

Instantáneo — Lección

Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si el valor de maná del hechizo es menor que la cantidad de Montañas que controlas. Si no lanzas esa carta de esta manera, ponla en tu mano.

Retrospectiva {6}{R}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.*)

- Siquieres lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná, debes lanzarla mientras las Revelaciones del solsticio se resuelven. No puedes lanzarla de esa manera más adelante en el turno. Un hechizo lanzado de esta manera puede lanzarse en un momento en el que normalmente no podrías lanzar hechizos de ese tipo, pero otras restricciones (como “Lanza este hechizo solo durante el combate”) deben cumplirse.
  - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como sacrificar una criatura, debes pagarlos para lanzarla.
  - Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- 

Rugidos de la Tierra

{3}{G}

Conjuro

Controla la tierra 2. Cuando lo hagas, hasta una criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente. (*Para controlar la tierra 2, la tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regresala al campo de batalla girada. Las criaturas que luchan hacen cada una un daño igual a su fuerza a la otra.*)

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad de luchar intente resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.

---

Sanadora compasiva

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano aliado

2/2

Siempre que esta criatura se gire, ganas 1 vida y adivinas

1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en el fondo.*)

- La habilidad disparada de la Sanadora compasiva no te permite girar la Sanadora compasiva. Tendrás que buscar otra manera de girarla, como pagar un coste de controlar el agua o atacar.
- 

Saqueadores maestros de la arena

{W}{B}

Criatura — Bribón humano

1/1

Siempre que sacrificues otro permanente, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Cuando esta criatura muera, puedes exiliarla. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná menor o igual que la fuerza de esta criatura de tu cementerio al campo de batalla.

- Usa la fuerza de los Saqueadores maestros de la arena tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar a qué cartas de criatura puedes hacer objetivo con su última habilidad.
- 

Secreto del control de la sangre

{U}{U}{U}{U}

Conjuro — Lección

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes controlar el agua {10}.

Controlas al oponente objetivo durante su próxima fase de combate. Si se pagó el coste adicional de este hechizo, en vez de eso, controlas a ese jugador durante su próximo turno. (*Ves todas las cartas que ese jugador podría ver y tomas todas las decisiones en su lugar.*)

Exilia el Secreto del control de la sangre.

- El jugador que estás controlando sigue siendo el jugador activo durante ese turno.
- Solo controlas al jugador. No controlas ningún permanente, hechizo o habilidad de ese jugador.
- Mientras controles a otro jugador, también sigues tomando tus propias elecciones y decisiones.
- Mientras controles a otro jugador, realizas todas las elecciones y tomas todas las decisiones que ese jugador pueda o deba hacer. Esto incluye elecciones sobre qué hechizos lanzar o qué habilidades activar, así como cualquier decisión necesaria para habilidades disparadas o por cualquier otra razón.
- No puedes hacer que el jugador afectado conceda. Ese jugador puede elegir conceder en cualquier momento, incluso mientras estás controlando a ese jugador.

- No puedes tomar ninguna decisión o realizar ninguna elección ilegal ni puedes hacer nada que ese jugador no pudiese hacer. No puedes realizar elecciones o tomar decisiones por ese jugador que no se necesitasen para las reglas del juego o para cartas, permanentes, hechizos, habilidades, etc. Si un efecto hace que otro jugador tome decisiones que el jugador afectado tomaría normalmente (como hace la Maestría estratégica), ese efecto tiene precedencia. En otras palabras, si el jugador afectado no tomaría una decisión, no tomarías esa decisión en nombre de ese jugador.
  - Tampoco puedes realizar elecciones o tomar decisiones por el jugador que se necesitan por las reglas de torneos (como aceptar un empate intencional o llamar a un juez).
  - Mientras controlas a otro jugador, puedes ver todas las cartas en el juego que pueda ver ese jugador. Esto incluye cartas en la mano de ese jugador, cartas boca abajo que controla ese jugador y cualquier carta en la biblioteca de ese jugador que pueda ver.
  - Controlar a un jugador no te permite mirar su sideboard. Si un efecto indica que ese jugador elige una carta de fuera del juego, no puedes hacer que ese jugador elija una carta.
  - Solo puedes usar los recursos del jugador afectado (cartas, maná, etc.) para pagar los costes de ese jugador: no puedes usar los tuyos. De manera similar, puedes usar los recursos del jugador afectado solo para pagar los costes de ese jugador. No puedes usarlos para pagar los tuyos.
  - Se sobrescribirán los varios efectos de controlar a un jugador que afecten al mismo jugador. El último que se crea es el que tiene efecto.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, ganar el control de un jugador hace que ganes el control de cada jugador de ese equipo.
  - Si el jugador objetivo se salta su próxima fase de combate o turno, controlarás la próxima fase de combate o turno que sí juegue el jugador afectado.
- 

**Señor del Fuego Azula**

{1}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Noble humano

4/4

Controla el fuego 2. (*Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}/{R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)

Siempre que lances un hechizo mientras la Señor del Fuego Azula esté atacando, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. (*Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.*)

- La habilidad de Azula y la copia que crea se resuelven antes que el hechizo que hizo que la habilidad se disparara. Se resuelven incluso si el hechizo es contrarrestado antes de que se cree la copia.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
  - La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
  - Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. La ficha no se “crea” y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.
- 

Serpiente del Paso

{5}{U}{U}

Criatura — Serpiente

6/5

Si hay tres o más cartas de Lección en tu cementerio,  
puedes lanzar este hechizo como si tuviera la habilidad  
de destello.

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta  
que no sea tierra ni criatura en tu cementerio.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la segunda habilidad de la Serpiente del Paso). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - La segunda habilidad de la Serpiente del Paso no puede reducir los {U}{U} de su coste.
- 

Suki, guerrera Kyoshi

{2}{G/W}{G/W}

Criatura legendaria — Guerrero humano aliado

\*/4

La fuerza de Suki es igual a la cantidad de criaturas que  
controlas.

Siempre que Suki ataque, crea una ficha de criatura  
Aliado blanca 1/1 que está girada y atacando.

- La habilidad que define la fuerza de Suki, guerrera Kyoshi funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras Suki esté en el campo de batalla (y siga siendo una criatura), esa habilidad contará a la propia Suki.
  - Eliges a qué oponente, planeswalker o batalla ataca la ficha en cuanto entra.
  - Aunque la ficha de Aliado creada por la habilidad disparada esté atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
-

Técnica de combustión

{1}{R}

Instantáneo — Lección

La Técnica de combustión hace una cantidad de daño igual a 2 más la cantidad de cartas de Lección en tu cementerio a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reemplazo de la Técnica de combustión exiliará a la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.
- 

Templo del aire abandonado

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una tierra básica.

{T}: Agrega {W}.

{3}{W}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si una de estas tierras entra al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras básicas, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.
- 

Teniente del Rey de la Tierra

{G}{W}

Criatura — Soldado humano aliado

1/1

Arrolla.

Cuando esta criatura entre, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura Aliado que controlas.

Siempre que otro Aliado que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Si el Teniente del Rey de la Tierra entra al mismo tiempo que otro Aliado, se disparará cada una de las habilidades del Teniente del Rey de la Tierra. Pondrás un contador +1/+1 sobre ambas criaturas.
- 

Tigre foca

{U}

Criatura — Felino foca

3/3

Vigilancia.

Al comienzo de tu mantenimiento, gira esta criatura.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, endereza esta criatura.

- La segunda habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si el Tigre foca estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.

- Si un efecto te indica que robes varias cartas, la habilidad se dispara después de que robes la que sea la segunda carta del turno. Va a la pila después de que robes y mires todas las cartas, y después de que termines de resolver el hechizo o habilidad que hizo que las robaras.
  - Si una carta o habilidad te indica que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
- 

Tío Iroh  
{1} {R/G} {R/G}  
Criatura legendaria — Noble humano aliado  
4/2  
Controla el fuego 1. (*Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)  
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de Lección.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Toph, la Bandida Ciega  
{2} {G}  
Criatura legendaria — Guerrero humano aliado  
\*/3  
Cuando Toph entre, controla la tierra 2. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regrésala al campo de batalla girada.*)  
La fuerza de Toph es igual a la cantidad de contadores +1/+1 sobre las tierras que controlas.

- La habilidad que define la fuerza de Toph, la Bandida Ciega funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- 

Toph, la primera maestra del metal  
{1} {R} {G} {W}  
Criatura legendaria — Guerrero humano aliado  
3/3  
Los artefactos que no sean fichas que controlas son tierras además de sus otros tipos. (*No ganan la habilidad de {T} para agregar maná.*)  
Al comienzo de tu paso final, controla la tierra 2. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regrésala al campo de batalla girada.*)

- La primera habilidad de Toph, la primera maestra del metal no te permite jugar artefactos que no sean fichas como tierras. Solo afecta a los permanentes que estén en el campo de batalla.

---

Trabajo duro

{1} {R} {G}

Encantamiento

Siempre que ataques a un jugador con una o más criaturas con fuerza de 4 o más, roba una carta.

Agotar — {4}: Controla la tierra 4. Activa esto solo durante tu turno. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon cuatro contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regresala al campo de batalla girada. Activa cada habilidad de agotar solo una vez.*)

- La primera habilidad del Trabajo duro solo te permite robar una carta por cada jugador al que ataques con una criatura con fuerza de 4 o más, independientemente de con cuántas criaturas con fuerza de 4 o más lo ataques más allá de la primera.
- 

Trabajo honrado

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controla un oponente.

Cuando esta Aura entre, gira la criatura encantada y remueve todos los contadores de ella.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es un Ciudadano con fuerza y resistencia base de 1/1 y “{T}”: Agrega {C}” llamado Mercader humilde. (*Pierde todos sus otros tipos de criatura y nombres.*)

- Si antes de estar encantada la criatura tenía alguna habilidad, incluidas las que otorgan otras fuentes, pierde esas habilidades. Aun así, puede ganar habilidades nuevas después de estar encantada.
- 

Trampa del pantano

{2} {B}

Encantamiento — Aura

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura con la habilidad de volar.

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene -5/-3.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la Trampa del pantano). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
-

Túnel secreto  
Tierra — Cueva  
Esta tierra no puede ser bloqueada.  
{T}: Agrega {C}.  
{4}, {T}: Dos criaturas objetivo que controlas que  
compartan un tipo de criatura no pueden ser bloqueadas  
este turno.

- Las criaturas deben compartir al menos un tipo de criatura, como Aliado o Lémur. Los tipos de cartas (como artefacto) y los supertipos (como legendario o nevado) no son tipos de criatura.
  - Si una de las dos criaturas deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad del Túnel secreto, la otra seguirá sin poder ser bloqueada este turno mientras tenga un tipo de criatura que tuviera la otra carta cuando dejó el campo de batalla. El amor y la música siempre se abren camino.
- 

Ty Lee, bloqueadora del chi  
{2}{U}  
Criatura legendaria — Artista humano aliado  
2/1  
Destello.  
Destreza. (*Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.*)  
Cuando Ty Lee entre, gira hasta una criatura objetivo.  
No se endereza durante el paso de enderezar de su controlador mientras controles a Ty Lee.

- Si Ty Lee, bloqueadora del chi deja el campo de batalla, ya no la controlas, por lo que su efecto termina.
  - Si Ty Lee, bloqueadora del chi deja de estar bajo tu control antes de que su habilidad se resuelva, girarás la criatura objetivo igualmente, pero se enderezará de forma normal durante el siguiente paso de enderezar de su controlador.
  - Si otro jugador gana el control de Ty Lee, bloqueadora del chi, su efecto termina. Volver a ganar el control de Ty Lee, bloqueadora del chi no hará que el efecto se reanude.
- 

Vigías sobre la muralla  
{2}{G}  
Criatura — Soldado humano aliado  
2/3  
Alcance, toque mortal.  
Cuando esta criatura muera, si hay una carta de Lección en tu cementerio, ganas 2 vidas.

- La habilidad disparada de los Vigías sobre la muralla verifica si hay una carta de Lección en tu cementerio cuando va a la pila y vuelve a verificarlo cuando va a resolverse. Si no hay ninguna carta de Lección en tu cementerio cuando los Vigías sobre la muralla mueran, la habilidad no irá a la pila.
-

Visiones del Pantano Neblinoso

{1}{B}{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, controla el agua {X}. (*Al pagar un coste de controlar el agua, puedes girar tus artefactos y criaturas para que te ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}.*)

Exilia X cartas de criatura objetivo de cementerios. Por cada carta de criatura exiliada de esta manera, crea una ficha que es una copia de ella. Al comienzo de tu próximo paso final, sacrifica esas fichas.

- Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en las cartas originales y nada más.
- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Cualquier habilidad de “entra” de la carta copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entra” o “[esta criatura] entra con” de la criatura elegida también funcionará.

---

Wan Shi Tong, bibliotecario

{X}{U}{U}

Criatura legendaria — Espíritu ave

1/1

Destello.

Vuela, vigilancia.

Cuando Wan Shi Tong entre, pon X contadores +1/+1 sobre él. Luego roba la mitad de X cartas, redondeando hacia abajo.

Siempre que un oponente busque en su biblioteca, pon un contador +1/+1 sobre Wan Shi Tong y roba una carta.

- La segunda habilidad disparada de Wan Shi Tong, bibliotecario no se disparará si buscas en la biblioteca de un oponente o si un oponente busca en la biblioteca de otro jugador.
- La segunda habilidad disparada no irá a la pila hasta después de que acabe de resolverse el hechizo o la habilidad que hace que el oponente busque en su biblioteca.

---

Yue, el espíritu de la luna

{3}{U}

Criatura legendaria — Espíritu aliado

3/3

Vuela, vigilancia.

Controlar el agua {5}, {T}: Puedes lanzar un hechizo que no sea criatura desde tu mano sin pagar su coste de maná. (*Al pagar un coste de controlar el agua, puedes girar tus artefactos y criaturas para que te ayuden. Cada uno cuenta como un pago de {1}.*)

- Si una carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

- 
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Reencuentro catártico, debes pagarlos para lanzarla.

---

Zhao, el Asesino de la Luna

{1}{R}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Amenaza.

Las tierras no básicas entran giradas.

{7}: Pon un contador de conquista sobre Zhao.

Mientras Zhao tenga un contador de conquista sobre él, las tierras no básicas son Montañas. (*Pierden todos los otros tipos de tierra y habilidades y tienen “{T}: Agrega {R}.”*)

- Si un efecto indica que una tierra entra girada a menos que se cumpla una condición, la segunda habilidad de Zhao, el Asesino de la Luna hace que entre girada incluso si esa condición se cumple. Por ejemplo, por mucho que controles una tierra básica mientras juegas el Templo del aire abandonado, este seguirá entrando girado.
  - Mientras Zhao tenga un contador de conquista sobre él, si una tierra no básica tiene una habilidad que se dispara “cuando” entra, perderá esa habilidad antes de que pueda dispararse. Las tierras no básicas perderán cualquier otro tipo de tierra y habilidades que tuvieran. Tendrán el tipo de tierra Montaña y la habilidad intrínseca de “{T}: Agrega {R}”. Este efecto no afecta a los nombres ni a los supertipos. No convertirá ninguna tierra en una tierra básica ni removerá el supertipo legendario de una tierra legendaria, y las tierras no pasarán a llamarse “Montaña”.
- 

Zuko, dubitativo

{B}{R}

Criatura legendaria — Bribón humano

2/3

Al comienzo de tu primera fase principal, elige uno que no haya sido elegido y pierdes 2 vidas:

- Roba una carta.
- Pon un contador +1/+1 sobre Zuko.
- Agrega {R}.
- Exilia a Zuko y luego regrésalo al campo de batalla bajo el control de un oponente.

- Cuando Zuko, dubitativo esté bajo el control de un oponente, su habilidad disparada se disparará durante su primera fase principal y tu oponente realizará todas las elecciones para la habilidad.
  - En un juego de varios jugadores, si el propietario de Zuko, dubitativo deja el juego, Zuko, dubitativo deja el juego con ese jugador. Si su controlador deja el juego, Zuko, dubitativo va al exilio (asumiendo que ese jugador no fuera también el propietario de Zuko, dubitativo).
-

Zuko, príncipe exiliado  
{3}{R}  
Criatura legendaria — Noble humano  
4/3  
Controla el fuego 3. (*Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}/{R}/{R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)  
{3}: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta con la última habilidad de Zuko, príncipe exiliado y, si es un hechizo, debes pagar sus costes para lanzarlo.
- 

### **Notas de cartas específicas del material original sin borde de *Magic: The Gathering* | *Avatar: la leyenda de Aang*:**

Abismos oscuros (El muchacho en el iceberg)  
Tierra nevada legendaria  
El muchacho en el iceberg entra con diez contadores de hielo sobre él.  
{3}: Remueve un contador de hielo de El muchacho en el iceberg.  
Cuando El muchacho en el iceberg no tenga contadores de hielo sobre él, sacrificalo. Si lo haces, crea a Marit Lage, una ficha de criatura legendaria Avatar negra 20/20 con las habilidades de volar e indestructible.

- Los Abismos oscuros no tienen una habilidad de maná. No se giran para obtener maná incoloro.
  - La última habilidad de los Abismos oscuros es un disparo de estado. No se volverá a disparar mientras la habilidad esté en la pila, pero si la habilidad es contrarrestada y los Abismos oscuros siguen en el campo de batalla sin contadores de hielo sobre ellos, volverá a dispararse de inmediato.
  - Si los Abismos oscuros dejan el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no podrás sacrificarlos, así que no crearás a Marit Lage.
- 

Acto blasfemo  
{8}{R}  
Conjuro  
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura en el campo de batalla.  
El Acto blasfemo hace 13 puntos de daño a cada criatura.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la del Acto blasfemo). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad del Acto blasfemo no puede reducir el coste total para lanzar el hechizo a menos de {R}.
- El coste total para lanzar el Acto blasfemo se fija antes de que pagues ese coste. Por ejemplo, si hay tres criaturas en el campo de batalla, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C}, el coste total del Acto

blasfemo es de {5}{R}. Luego puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.

- Aunque los jugadores pueden responder al Acto blasfemo una vez que se lanza, no pueden responder antes de que el coste se calcule y se pague.
- 

Agente de la traición

{5}{U}{U}

Criatura — Bribón humano

2/3

Cuando esta criatura entre, gana el control del permanente objetivo.

Al comienzo de tu paso final, si controlas tres o más permanentes de los que no eres propietario, roba tres cartas.

- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él. Ganar el control de un Aura o Equipo no cambia a qué está anexado actualmente.
  - El efecto del Agente de la traición dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni expira si el Agente de la traición deja el campo de batalla. En un juego de varios jugadores, sí que desaparece si dejas el juego.
  - El propietario de una ficha es el jugador que la creó.
  - Si no controlas tres permanentes de los que no eres propietario en cuanto empieza tu paso final, la última habilidad del Agente de la traición no se dispara. Si ya no controlas tres permanentes de los que no eres propietario en cuanto se resuelve, no robarás tres cartas. Esos permanentes no tienen por qué ser los mismos cada vez.
  - Si ganas el control de un permanente “hasta el final del turno”, ese efecto desaparecerá durante tu paso de limpieza, después del paso final. Controlarás ese permanente mientras se considera la última habilidad del Agente de la traición.
- 

Alarma contra intrusos

{2}{U}

Encantamiento

Las criaturas no se enderezan durante los pasos de enderezar de sus controladores.

Siempre que una criatura entre, endereza todas las criaturas.

- Si varias criaturas entran al mismo tiempo, esta habilidad se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
- 

Aldea en las copas

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {G}.

{1}{G}: Esta tierra se convierte en una criatura Simio verde 3/3 con la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

- Activar la habilidad que la convierte en una criatura cuando ya sea una criatura sobrescribirá cualquier efecto que fije su fuerza y/o resistencia a un número específico. Sin embargo, se seguirá aplicando cualquier efecto que aumente o disminuya la fuerza y/o resistencia (como el efecto creado por el Crecimiento gigante, el Himno glorioso o un contador +1/+1).
- 

Alerta del explorador

{W}

Instantáneo

La próxima carta de criatura que juegues este turno se puede jugar como si tuviera la habilidad de destello.

Roba una carta.

- No eliges una carta de criatura cuando la Alerta del explorador se resuelve. En vez de eso, se establece una regla que se mantiene hasta el final del turno o hasta que lanzas una carta de criatura, incluso si lanzas esa criatura en un momento en el que normalmente podrías.
  - Si lanzas varias copias de la Alerta del explorador en un mismo turno, todas se aplicarán al siguiente hechizo de criatura que lances.
- 

Área de entrenamiento

{U}

Encantamiento

Cuesta {2} menos activar las habilidades activadas de las criaturas que controlas. Este efecto no puede reducir esos costes a menos de un maná.

- El Área de entrenamiento afecta solo a las criaturas que controlas en el campo de batalla. Los costes de las habilidades activadas que funcionan en otras zonas (como los de las habilidades de ciclo o desenterrar) no se reducirán.
- El Área de entrenamiento no afectará a la parte de un coste de activación representada por símbolos de maná de color o símbolos de maná nevado. Tampoco afectará a las partes que no sean de maná de un coste de activación, si es que hay alguna.
- El Área de entrenamiento puede reducir a nada la parte de un coste de activación representada por símbolos de maná genérico, mientras cueste al menos un maná. Por ejemplo, si un coste de activación es {2}{G}, solo tendrás que pagar {G}. Sin embargo, si un coste de activación es {2}, tendrás que pagar {1} igualmente.
- El Área de entrenamiento puede reducir la cantidad que pagas por el coste de una habilidad activada de una criatura que incluya {X}. Por ejemplo, Drana, jefe de sangre Kalastria tiene una habilidad activada que cuesta {X}{B}{B}. Si controlas el Área de entrenamiento y activas la habilidad con X igual a 5, solo tendrás que pagar {3}{B}{B}. Esto sucede incluso si la habilidad indica que {X} debe pagarse con un color de maná determinado, como es el caso de la habilidad del Engendro carmesí.
- Si no cuesta maná genérico activar una habilidad activada de una criatura que controlas (por ejemplo, si cuesta {R}{R}, cuesta {0}, o si cuesta solo acciones que no sean de maná, como {T} o “Sacrificar una criatura”), el Área de entrenamiento simplemente no la afectará. En concreto, no aumentará el coste para incluir un pago de maná de {1}.
- El Área de entrenamiento tiene en cuenta el coste total para activar la habilidad activada de una criatura, no solo el coste impreso en ella. Por ejemplo, Úrabrask tiene una habilidad activada que cuesta {R}, y el Campo de supresión dice: “Cuesta {2} más activar las habilidades activadas, a menos que sean habilidades

de maná". Como activar la habilidad activada de Úrabrask costaría {2}{R}, el Área de entrenamiento reduce ese coste de vuelta a {R}.

- El Área de entrenamiento reduce el maná genérico de los costes de controlar el agua de las habilidades activadas. No reducirá los costes de controlar el agua que sean costes adicionales para lanzar hechizos.
- 

Ascenso del domador

{2}{G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque, puedes poner un contador de búsqueda sobre este encantamiento.

Mientras este encantamiento tenga siete o más contadores de búsqueda sobre él, las criaturas que controlas obtienen +5/+5.

- Si atacas con varias criaturas, la primera habilidad del Ascenso del domador se dispara varias veces.
- 

Ascenso del jefe de sangre (Ascenso de la maestra de la sangre)

{B}

Encantamiento

Al comienzo de cada paso final, si un oponente perdió 2 o más vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre este encantamiento.

Siempre que una carta vaya al cementerio de un oponente desde cualquier parte, si este encantamiento tiene tres o más contadores de búsqueda sobre él, puedes hacer que ese jugador pierda 2 vidas. Si lo haces, ganas 2 vidas.

- La primera habilidad del Ascenso del jefe de sangre tiene una "cláusula del 'si' interviniente". No se disparará a menos que un oponente haya perdido 2 o más vidas para cuando comience el paso final.
  - La primera habilidad del Ascenso del jefe de sangre se fija en cuántas vidas perdió cada oponente durante todo el turno, incluso si el Ascenso del jefe de sangre no estuvo en el campo de batalla todo el tiempo.
  - Para que la primera habilidad se dispare, un solo oponente tiene que haber perdido 2 vidas. No se disparará si dos oponentes perdieron 1 vida cada uno. Se disparará un máximo de una vez por turno, sin importar cuántos oponentes perdieron 2 o más vidas.
  - La primera habilidad del Ascenso del jefe de sangre solo se fija en si se perdieron vidas. No se fija en si también se ganaron vidas. Por ejemplo, si un oponente perdió 4 vidas y ganó 6 vidas durante el turno, ese jugador tendrá un total de vidas mayor que cuando empezó el turno, pero la primera habilidad del Ascenso del jefe de sangre se seguirá disparando.
  - La segunda habilidad del Ascenso del jefe de sangre no se comporta como una habilidad disparada de "deja el campo de batalla", puesto que la carta que va al cementerio de un oponente puede provenir de cualquier parte. Por ejemplo, si una copia del Ascenso del jefe de sangre con tres contadores de búsqueda sobre ella y un permanente que sea propiedad de un oponente se destruyen al mismo tiempo, el juego no "mira atrás" para ver el estado del juego y la segunda habilidad del Ascenso del jefe de sangre no se disparará.
-

Capitana Sisay (Suki de las guerreras Kyoshi)

{2}{G}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

{T}: Busca en tu biblioteca una carta legendaria, muéstralala, ponla en tu mano y luego baraja.

- Como la “búsqueda” requiere que encuentres una carta con ciertas características, no tienes que encontrar la carta si no quieres.
- 

Catarata volcánica

{4}{R}

Conjuro

Cascada.

La Catarata volcánica hace X puntos de daño a cada criatura y planeswalker que controlan tus oponentes, donde X es la cantidad de hechizos que lanzaste este turno.

- “Cascada” significa “Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exiles una carta que no sea tierra cuyo valor de maná sea menor que el valor de maná de este hechizo. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si el valor de maná del hechizo resultante es menor que el valor de maná de este hechizo. Luego, pon en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio todas las cartas exiliadas de esta manera que no fueron lanzadas”.
  - El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
  - La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
  - Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
  - Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
  - Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
  - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
  - Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
  - Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el del hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que el de la carta exiliada.
  - El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.
-

Cenit del sol negro

{X} {B} {B}

Conjuro

Pon X contadores -1/-1 sobre cada criatura. Baraja el Cenit del sol negro en la biblioteca de su propietario.

- Si este hechizo no se resuelve, no sucede ninguno de sus efectos. En especial, irá al cementerio en lugar de ir a la biblioteca de su propietario.
- 

Clon

{3} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla.

- La habilidad del Clon no hace objetivo a la criatura elegida.
  - El Clon copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
  - Si la criatura copiada es una ficha, el Clon copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
  - Si la criatura copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es un Gemelo malvado), entonces Clon entra como lo sea que la criatura esté copiando.
  - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando Clon entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura elegida también funcionará.
- 

Desertora humilde

{1} {R}

Criatura — Bribón humano

2/1

{T}: Roba dos cartas. El oponente objetivo gana el control de esta criatura. Activa esto solo durante tu turno.

- La habilidad de la Desertora humilde puede activarse en cualquier momento durante tu turno, incluso en respuesta a un hechizo o habilidad.
- Si la Desertora humilde no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad se resuelve, pero el jugador objetivo sigue siendo un objetivo legal, la habilidad se resolverá. Robarás dos cartas aunque el jugador no gane el control de la Desertora humilde.
- Si la Desertora humilde es controlada por un jugador distinto a su propietario y su controlador deja el juego, el efecto que le da a ese jugador el control de la Desertora humilde termina. La Desertora humilde regresará bajo el control del jugador que siga en el juego que la controló más recientemente.

- Si el propietario de la Desertora humilde deja el juego, la Desertora humilde deja el juego humildemente con dicho jugador.
- 

Diaochan, belleza habilidosa (Azula, Llama de isla  
Ascua)  
{3}{R}  
Criatura legendaria — Consejero humano  
1/1  
{T}: Destruye la criatura objetivo de tu elección y luego  
destruye la criatura objetivo que elija un oponente.  
Activa esto solo durante tu turno, antes de que se  
declaren atacantes.

- Si un turno tiene varias fases de combate, la habilidad solo se puede activar antes del comienzo del paso de declarar atacantes de la primera fase de combate en ese turno.
- 

Dragón alas de espejo  
{3}{R}{R}  
Criatura — Dragón  
4/5  
Vuela.  
Siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a esta criatura, ese jugador copia ese hechizo por cada otra criatura que controla a la que pudiera hacer objetivo el hechizo. Cada copia hace objetivo a cada una de esas otras criaturas.

- Solo se crean copias que hacen objetivo a criaturas que controla el controlador del hechizo. Las copias no se crean por todas las criaturas en el campo de batalla, y las criaturas afectadas pueden ser controladas por un jugador distinto al controlador del Dragón alas de espejo. En particular, si lanzas el Asesinato haciendo objetivo al Dragón alas de espejo de tu oponente, tus criaturas obtendrán cada una una copia del Asesinato, no las de tu oponente.
- La habilidad se dispara siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo al Dragón alas de espejo y a ningún otro objeto o jugador.
- Si un jugador lanza un hechizo de instantáneo o de conjuro que tiene varios objetivos y el Dragón alas de espejo es elegido como objetivo en cada caso, la habilidad del Dragón alas de espejo se disparará. De manera similar, cada una de las copias hará objetivo solo a una de las otras criaturas del jugador.
- Cualquier criatura que controla el jugador que no pudiera ser el objetivo del hechizo original (debido a la habilidad de velo, habilidades de protección, restricción de objetivos o cualquier otra razón) simplemente será ignorada por la habilidad del Dragón alas de espejo. Si el hechizo tiene varios objetivos, una criatura debe ser un objetivo legal para todas ellas o si no no se creará una copia por esa criatura.
- El jugador que lanza el hechizo original controla todas las copias. Ese jugador elige el orden en que las copias van a la pila. El hechizo original estará en la pila debajo de esas copias y se resolverá en último lugar.
- Las copias creadas con la habilidad se crean en la pila, así que no se lanzan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad del Dragón alas de espejo) no se dispararán.

- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
  - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
  - El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- 

El Gran Crómlech (La higuera de Bengala)

{7}{G}{G}

Artefacto legendario

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

{T}: Agrega {G}{G}. Ganas 2 vidas.

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre ella y roba una carta.

- El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que la mayor fuerza entre las criaturas que controlas cambie, esa fuerza nueva se usará para determinar la reducción de coste.
  - Una vez que determines el coste de lanzamiento de El Gran Crómlech, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de El Gran Crómlech sigue siendo lo que determinaste anteriormente.
  - Una vez que la última habilidad de El Gran Crómlech se dispare, robarás una carta incluso si no puedes poner un contador +1/+1 sobre la criatura por alguna razón (probablemente porque dejó el campo de batalla).
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total de lanzarlo.
  - La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico del coste de El Gran Crómlech. Hay que pagar igualmente el maná de color.
  - Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar en cuánto se reduce el coste de El Gran Crómlech.
- 

Extorsionador del puerto

{1}{R}

Criatura — Pirata trasgo

1/2

Cuando esta criatura entre, crea X fichas de Tesoro, donde X es la cantidad de artefactos y encantamientos que controlan tus oponentes.

- Si un oponente controla un artefacto que también es un encantamiento, ese permanente se cuenta solo una vez para la habilidad del Extorsionador del puerto.
-

Fervor

{2}{R}

Encantamiento

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

- Si una criatura atacante pierde la habilidad de prisa, quizá porque el Fervor deja el campo de batalla después de haber declarado atacantes, no se moverá del combate.
- 

Insurrección

{5}{R}{R}{R}

Conjuro

Endereza todas las criaturas y gana el control de ellas hasta el final del turno. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Enderezas todas las criaturas, controlas todas las criaturas y otorgas la habilidad de prisa a todas las criaturas.
- 

Koma, la Serpiente Cósmica (La Serpiente Monstruosa)

{3}{G}{G}{U}{U}

Criatura legendaria — Serpiente

6/6

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Al comienzo de cada mantenimiento, crea una ficha de criatura Serpiente azul 3/3 llamada Espiral de Koma.

Sacrificar otra Serpiente: Elige uno:

- Gira el permanente objetivo. Sus habilidades activadas no pueden activarse este turno.
- La Serpiente Monstruosa gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a Koma, la Serpiente Cósmica. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, Koma no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
  - Las habilidades activadas contienen dos puntos y aparecen como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers también son habilidades activadas.
  - No puedes sacrificar al propio Koma para activar su última habilidad, pero puedes sacrificar cualquier otra Serpiente que controles, incluida la Espiral de Koma.
  - Si eliges el primer modo de la habilidad activada de Koma, puedes elegir como objetivo un permanente que ya esté girado. El efecto que impide sus habilidades activadas se aplicará igualmente.
  - El primer modo de la habilidad activada de Koma no impide que las habilidades estáticas afecten al juego ni que las habilidades disparadas se disparen. A diferencia de efectos similares, sí que impide que las habilidades de maná se activen. La mayoría de las habilidades activadas que producen maná en cuanto se resuelven son habilidades de maná.
-

Latido de la primavera

{2}{G}

Encantamiento

Siempre que un jugador gire una tierra para obtener maná, ese jugador agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
  - Si giras una tierra para producir más de un maná, eliges un tipo que se produjo y agregas un maná de ese tipo.
  - El Latido de la primavera no se fija en las restricciones o condiciones que tus tierras aplican al maná que producen, como las del Salón de té Dragón de Jazmín o el Escondite del Loto Blanco. Solo produce un maná del tipo apropiado, sin restricciones ni condiciones.
- 

Llamado de Eladamri (Amistad de por vida)

{G}{W}

Instantáneo

Busca en tu biblioteca una carta de criatura, muéstralala, ponla en tu mano y luego baraja.

- Como la “búsqueda” requiere que encuentres una carta con ciertas características, no tienes que encontrar la carta si no quieres.
- 

Magistrado de Drannith (Alcalde Tong del pueblo de

Chin)

{1}{W}

Criatura — Hechicero humano

1/3

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos excepto desde sus manos.

- Si un efecto dice que un oponente puede lanzar un hechizo desde cualquier parte excepto desde su mano, la restricción del Magistrado de Drannith deniega ese permiso.
  - Si una regla o un efecto les permiten hacerlo, tus oponentes pueden jugar tierras desde zonas distintas a su mano y activar habilidades de cartas en zonas distintas a su mano.
  - Los efectos pueden poner cartas en el campo de batalla desde otras zonas bajo el control de un oponente.
- 

Mecatitán letal (Tren tanque de la Nación del Fuego)

{4}{B}{B}

Criatura artefacto — Constructo

5/4

Amenaza.

Cuando esta criatura entre, puedes destruir otra criatura objetivo. Si una criatura es destruida de esta manera, ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

- Usa la resistencia de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.
  - Si la criatura objetivo tiene la habilidad de indestructible, no es destruida de esta manera y no ganarás vidas. Si es destruida, pero va a una zona que no sea un cementerio, ganarás vidas.
- 

Nivelador del paisaje urbano

{8}

Criatura artefacto — Constructo

8/8

Arrolla.

Cuando lances este hechizo y siempre que esta criatura ataque, destruye hasta un permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de Piedra de poder girada.

Desenterrar {8}.

- Las fichas de Piedra de poder son un tipo de ficha predefinida. Cada una tiene el subtipo de artefacto Piedra-de-poder y la habilidad “{T}: Agrega {C}”. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean artefacto”.
  - Puedes usar el {C} agregado con una ficha de Piedra de poder para cualquier cosa excepto hechizos que no sean artefacto. Esto incluye pagar costes para activar las habilidades de artefactos y de permanentes que no sean artefacto, pagar costes de rebatir, etc.
- 

Oleada de tormenta de guerra

{5}{R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas entre, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- La criatura que entró hace una cantidad de daño igual a su fuerza actual al permanente o jugador objetivo. Si ya no está en el campo de batalla, se verifica la última información conocida en el campo de batalla para determinar su fuerza.
  - La Oleada de tormenta de guerra es la fuente de la habilidad, pero la criatura es la fuente del daño. La habilidad no podría hacer objetivo a una criatura con la habilidad de protección contra rojo, por ejemplo. Podría hacer objetivo a una criatura con la habilidad de protección contra criaturas, pero todo el daño se prevendría. Como la criatura es quien hace el daño, se tienen en cuenta las habilidades como vínculo vital, toque mortal e infectar, incluso si la criatura dejó el campo de batalla para cuando hace daño.
- 

Parada

{1}{U}

Encantamiento

Cuando un jugador lanza un hechizo, sacrifica este encantamiento. Si lo haces, cada uno de los oponentes de ese jugador roba tres cartas.

- Solo funciona una vez. Si alguien lanza otro hechizo después de que se dispare, pero antes de que ese disparo se resuelva, se volverá a disparar. La primera vez que uno de esos disparos se resuelva, la Parada se

---

sacrificará para completar su efecto. Cualquier disparo adicional en la pila no hará nada cuando se resuelva, ya que no podrás sacrificar la Parada más veces.

---

Pasaje de leyenda

Tierra

{T}, sacrificar esta tierra: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja. Luego, si controlas cuatro o más tierras, endereza esa tierra.

- La tierra que pones en el campo de batalla se contará al determinar si controlas cuatro o más tierras, pero el Pasaje de leyenda no.
  - Si controlas cuatro o más tierras, la tierra básica no entra enderezada; entra girada y luego la enderezas.
- 

Prisión lunar

{2}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura, tierra o planeswalker.

El permanente encantado es una tierra incolora con “{T}”:

Agrega {C}” y pierde todos sus otros tipos de carta y habilidades.

- En el momento en el que se encanta el permanente, la Prisión lunar hace que pierda todas las habilidades excepto la habilidad de maná detallada. Todas las habilidades que gane el permanente después de ese momento funcionarán de forma normal.
  - El permanente conservará todos los supertipos que tenía. En particular, si la Prisión lunar está encantando un permanente legendario, ese permanente seguirá siendo legendario.
  - Si el permanente encantado es una tierra y tiene tipos de tierra, los conserva incluso si pierde sus habilidades de maná intrínsecas asociadas con ellos. Por ejemplo, una Llanura encantada por la Prisión lunar sigue siendo una Llanura, pero no puede girarse para obtener {W}, sino {C}.
  - Si remueves la Prisión lunar de un planeswalker tras girarlo para obtener maná, aún puedes activar una habilidad de lealtad de ese planeswalker aunque esté girado.
  - Convertirse en una tierra podría causar que otras Auras estén anexadas de forma ilegal. Estas se ponen en el cementerio de su propietario, y todos los Equipos anexados a la tierra se desanexan y permanecen en el campo de batalla. Los contadores de la tierra permanecen sobre ella incluso si no hacen nada.
- 

Prosperidad

{X}{U}

Conjuro

Cada jugador roba X cartas.

- Si todos los jugadores se quedan sin cartas durante este efecto, el juego acaba en empate.
-

Protección de Teferi (Refugio de Aang)

{2}{W}

Instantáneo

Hasta tu próximo turno, tu total de vidas no puede cambiar y ganas la habilidad de protección contra todo. Todos los permanentes que controlas salen de fase.

Exilia el Refugio de Aang.

- ----- Las reglas siguientes se centran en la palabra clave “protección contra” -----
- Si un jugador tiene protección contra todo, significa tres cosas: (1) Se previene todo el daño que fuera a recibir ese jugador. (2) No se pueden anexar Auras a ese jugador. (3) Ese jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.
- Nada más aparte de los eventos especificados es preventido o ilegal. Por ejemplo, un efecto que no te haga objetivo a ti puede hacer que descartes cartas igualmente. Las criaturas pueden seguir atacándote mientras tengas protección contra todo, pero se prevendrá el daño de combate que fueras a recibir.
- Ganar protección contra todo hace que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si te hace objetivo a ti. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- ----- Las reglas siguientes se centran en lo que significa que tu total de vidas no puede cambiar -----
- Los hechizos y habilidades que normalmente te harían ganar o perder vidas se resuelven igualmente mientras tu total de vidas no pueda cambiar, pero la ganancia o pérdida de vidas no tiene efecto.
- En general, la protección contra todo prevendrá el daño que se te fuera a hacer, pero hay daño que no se puede prevenir. En este caso, como tu total de vidas tampoco puede cambiar, ese daño aplicará cualquier otro efecto que pueda tener aparte de hacer que pierdas esa cantidad de vidas (como los efectos de vínculo vital o infectar). Además, los disparos y efectos pueden ver que se hizo daño, aunque tu total de vidas no cambie.
- No puedes pagar un coste que incluya el pago de cualquier cantidad de vidas que no sea 0 vidas.
- Si un coste incluye que ganas vidas (como el coste alternativo de la carta Vigorizar de un oponente), ese coste no se puede pagar.
- Los efectos que reemplazarían tu ganancia de vidas por otro evento no se podrán aplicar, porque no puedes ganar vidas de ninguna forma. Lo mismo sucede con los efectos que reemplazarían tu pérdida de vidas por otro evento.
- Los efectos que reemplazan un evento por hacer que ganas vidas (como el efecto de las Palabras de adoración) o que pierdas vidas se aplicarán y reemplazarán el evento por nada.
- Si un efecto fuera a fijar tu total de vidas en una determinada cantidad que sea diferente de tu total de vidas actual, esa parte del efecto no hará nada.
- Si un efecto fuera a hacer que intercambiaras tu total de vidas por el de otro jugador, el intercambio no sucederá. No cambia el total de vidas de ningún jugador.
- ----- Las reglas siguientes se centran en la palabra clave “cambiar de fase” -----
- Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.

- Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra”.
- Cualquier efecto que no se repita que esté esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Luz de destierro, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de Mathas, buscademonios, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
- Cada Aura y Equipo que salga de fase y esté anexado a un permanente que esté saliendo de fase entrará en fase con ese permanente y seguirá anexado a él.
- Cada Aura y Equipo que controlas que esté anexado a un permanente que no esté saliendo de fase entra en fase anexado a ese permanente, si todavía puede estar anexado a él. De lo contrario, entra en fase desanexado. Un Aura que entre en fase desanexada irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Lo mismo sucede con las Auras anexas a los jugadores.
- Los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- Si una ficha sale de fase, entrará en fase en cuanto empiece tu próximo paso de enderezar. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.
- Un permanente que salga de fase hará que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si hace objetivo a ese permanente. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- Si de alguna manera se omite tu paso de enderezar cuando comienza tu próximo turno, tus permanentes que estén fuera de fase no entrarán en fase hasta el próximo paso de enderezar que tengas, pero ya no tendrás protección contra todo y tu total de vidas puede volver a cambiar.
- Las criaturas que entren en fase bajo tu control en cuanto comience tu próximo paso de enderezar podrán atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno.
- Si ganas el control de un permanente de otro jugador y este sale de fase, si la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, ese permanente entra en fase bajo el control del otro jugador en cuanto comience tu siguiente paso de enderezar. Si dejas el juego antes de tu próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que tu turno habría empezado.

**Regreso doble**

{W}{W}

**Instantáneo**

Elige hasta dos cartas de permanente objetivo en tu cementerio que hayan ido allí desde el campo de batalla este turno. Regrásalas al campo de batalla giradas.

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si regresas un Aura de esta manera, eliges a qué encantará el Aura justo antes de que entre, pero no puedes elegir ninguna carta de permanente que entre al mismo tiempo que esa Aura. Un Aura que regresa al campo de batalla de esta manera no hace objetivo al jugador ni al permanente que encantará, así que se pueden

elegir permanentes o jugadores con la habilidad de antimaleficio. Sin embargo, el Aura debe poder encantar legalmente al receptor, así que no se puede elegir de esa manera un jugador o un permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el cementerio.

- Los hechizos de permanente que fueron contrarrestados antes en el turno nunca entraron al campo de batalla, por lo que no serán objetivos legales para el Regreso doble.
- 

Reguero de ruptura  
{R}  
Conjuro  
Reproducir {R}.  
Destruye el artefacto objetivo.

- “Reproducir [coste]” significa “Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar [coste] tantas veces como quieras” y “Cuando lances este hechizo, si se pagó un coste de reproducir por él, cópialo por cada vez que se pagara su coste de reproducir. Si el hechizo tiene cualquier objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias”.
  - En cuanto la habilidad disparada de reproducir se resuelva, copiarás el Reguero de ruptura por cada vez que pagaste su coste de reproducir, incluso si el hechizo original ya no está en la pila en ese momento (quizá porque fue contrarrestado).
  - Las copias que crea la habilidad de reproducir se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- 

Reloj de sol del infinito  
{2}  
Artefacto  
{1}, {T}: Finaliza el turno. Activa esto solo durante tu turno.

- Finalizar el turno de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: (1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. (2) Todas las criaturas atacantes y bloqueadoras se remueven del combate. (3) Se verifican las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. (4) Termina la fase o el paso actual. El juego salta directamente al paso de limpieza. El paso de limpieza tiene lugar en su totalidad.
- Si cualquier habilidad disparada se dispara durante este proceso, se pone en la pila durante el paso de limpieza. Si esto sucede, los jugadores tendrán una oportunidad para lanzar hechizos y activar habilidades, y luego habrá otro paso de limpieza antes de que termine el turno.
- Aunque los hechizos y habilidades que estén exiliados no tendrán ocasión de resolverse, no se considera que hayan sido contrarrestados.
- Si la habilidad del Reloj de sol del infinito se activa antes del paso final, cualquier habilidad disparada del tipo “al comienzo del paso final” no tendrá ocasión de dispararse ese turno porque el paso final se salta. Esas habilidades se dispararán al comienzo del paso final del próximo turno. Lo mismo sucede con las habilidades que se disparan al comienzo de otras fases o pasos (a excepción del mantenimiento).
- Lo más pronto que puedes activar la habilidad del Reloj de sol del infinito es durante tu paso de mantenimiento, después de que las habilidades que se disparan “al comienzo de tu mantenimiento” hayan ido a la pila, pero antes de que se resuelvan.

---

Rémora mística  
{U}  
Encantamiento  
Mantenimiento acumulativo {1}.  
Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea criatura, puedes robar una carta a menos que ese jugador pague {4}.

- El mantenimiento acumulativo es una habilidad disparada que aplica un coste creciente a un permanente. “Mantenimiento acumulativo [coste]” significa “Al comienzo de tu mantenimiento, si este permanente está en el campo de batalla, pon un contador de edad sobre este permanente. Luego puedes pagar [coste] por cada contador de edad sobre él. Si no lo haces, sacrificalo”.
  - Pagar el mantenimiento acumulativo siempre es opcional. Si no se paga, el permanente con el mantenimiento acumulativo se sacrifica. No se pueden realizar pagos parciales del coste total del mantenimiento acumulativo. Por ejemplo, si la Rémora mística tiene tres contadores de edad sobre ella cuando se dispara su habilidad de mantenimiento acumulativo, obtiene otro contador de edad y luego su controlador elige si paga {4} o la sacrifica.
- 

Ritos de florecimiento  
{2}{G}  
Encantamiento  
Al comienzo del paso de robar de cada jugador, ese jugador roba una carta adicional.  
Cada jugador puede jugar una tierra adicional en cada uno de sus turnos.

- La habilidad disparada va a la pila después de que hayas robado tu carta del turno.
- 

Sakashima de las mil caras (Joo Dee, funcionaria)  
{3}{U}  
Criatura legendaria — Bribón humano  
3/1  
Puedes hacer que Joo Dee entre como una copia de otra criatura que controlas, excepto que tiene las otras habilidades de Joo Dee.  
La “regla de leyendas” no se aplica a los permanentes que controlas.  
Camarada.

- “Camarada” significa “Puedes designar dos cartas de criatura legendaria como tus comandantes en lugar de una si ambas tienen la habilidad de camarada”.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Falthis y Kediss son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con negro y/o rojo en sus identidades de color, pero no cartas con verde, blanco o azul.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.

- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
  - Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
  - Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
  - Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
  - Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.
- 

Sangre flamígera

{R} {R}

Instantáneo

La Sangre flamígera hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Cuando esa criatura muera este turno, la Sangre flamígera hace 3 puntos de daño al controlador de la criatura.

- Si la criatura objetivo muere ese turno, la Sangre flamígera hará 3 puntos de daño a quien controle la criatura cuando muera, que no tiene por qué ser el jugador que la controlaba cuando la Sangre flamígera se resolvió. No importa qué provocó la muerte de la criatura.
- 

Soborno

{3} {U} {U}

Conjuro

Busca en la biblioteca del oponente objetivo una carta de criatura y ponla en el campo de batalla bajo tu control.

Luego ese jugador baraja.

- Como la “búsqueda” requiere que encuentres una carta con ciertas características, no tienes que encontrar la carta si no quieres.
- 

Valakut, el Pináculo Fundido (Volcán de la isla de Roku)

Tierra

Esta tierra entra girada.

Siempre que una Montaña que controlas entre, si controlas al menos otras cinco Montañas, puedes hacer que esta tierra haga 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

{T}: Agrega {R}.

- La habilidad disparada de Valakut, el Pináculo Fundido tiene una “cláusula del ‘si’ interviniente”. Esto significa que (1) la habilidad no se disparará a menos que, en el momento en que una Montaña entre bajo tu control, controles cinco o más Montañas aparte de la nueva; y (2) la habilidad no hará nada si, para cuando se resuelva, controlas menos de cinco Montañas aparte de la nueva.
  - Si una Montaña que controlas deja el campo de batalla entre el momento en que se dispara la segunda habilidad de Valakut y el momento en que se resuelve, fíjate en si esa fue la Montaña que hizo que se disparara la habilidad de Valakut o no. Si lo fue, el recuento de Valakut no se verá afectado, pero, si no lo fue, el recuento de Valakut disminuirá en uno.
  - Si varias Montañas que controlas entran al mismo tiempo, la segunda habilidad de Valakut puede dispararse esa misma cantidad de veces. Cada habilidad tendrá en cuenta las otras Montañas que entraron al mismo tiempo que la que hizo que se disparara.
  - Cuando la habilidad se dispara, haces objetivo a un permanente o jugador. Decides si Valakut hace daño a ese permanente o jugador en cuanto la habilidad se resuelve.
- 

Vínculo elemental

{2}{G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas con fuerza de 3 o más entre, roba una carta.

- La criatura debe tener una fuerza de 3 o más en cuanto entra o la habilidad del Vínculo elemental no se disparará. Las habilidades estáticas que aumentan (o reducen) la fuerza de una criatura se tienen en cuenta. Sin embargo, no puedes hacer que una criatura con fuerza de 2 o menos entre e intentar aumentar su fuerza con un hechizo, una habilidad activada o una habilidad disparada.
- 

Visiones febres

{1}{U}{R}

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada jugador, ese jugador roba una carta. Si el jugador es tu oponente y tiene cuatro o más cartas en su mano, este encantamiento hace 2 puntos de daño a ese jugador.

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre los dos pasos de la habilidad disparada de las Visiones febres, por lo que, si tu oponente tiene cuatro o más cartas en la mano después de robar una carta, las Visiones febres harán 2 puntos de daño a ese jugador.
- 

## Notas de cartas específicas de la caja de principiante de *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang*

Alimentar al enjambre

{1}{B}

Conjuro

Destruye la criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente. Pierdes una cantidad de vidas igual al valor de maná de ese permanente.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando Alimentar al enjambre intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No pierdes ninguna vida. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que pierdes vidas.
  - La cantidad de vidas que pierdes se determina por el valor de maná del permanente tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
  - Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Explorar

{1}{G}

Conjuro

Puedes jugar una tierra adicional este turno.

Roba una carta.

- El efecto de Explorar te permite jugar una tierra adicional durante tu fase principal. Para hacerlo, sigues las reglas normales sobre cuándo jugar tierras. En concreto, no puedes jugar una tierra cuando Explorar se resuelve, sino que primero Explorar se resuelve y luego robas una carta, que quizás sea una tierra que vayas a jugar más adelante.
  - Los efectos de varias copias de Explorar en el mismo turno son acumulativos. También son acumulativos con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de la Evolución urbana.
  - Si de alguna manera lanzas Explorar cuando no es tu turno, robarás una carta cuando se resuelva, pero no podrás jugar una tierra ese turno.
- 

## Notas de cartas específicas de Jumpstart de *Magic: The Gathering* | *Avatar: la leyenda de Aang*

Aang, A Lot to Learn (Aang, con mucho que aprender)

{2}{G/W}

Criatura legendaria — Avatar humano aliado

3/2

Aang tiene la habilidad de vigilancia mientras haya una carta de Lección en tu cementerio.

Siempre que otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre Aang.

- Ganar la habilidad de vigilancia después del momento en que eliges atacar con Aang, A Lot to Learn no hará que se enderece, y perder la habilidad de vigilancia después de ese momento no hará que se gire.
-

Aang, Airbending Master (Aang, maestro del aire)

{4}{W}

Criatura legendaria — Avatar humano aliado

4/4

Cuando Aang entre, controla el aire en torno a otra criatura objetivo. (*Exíllala. Mientras esté exiliada, su propietario puede lanzarla pagando {2} en vez de su coste de maná.*)

Siempre que una o más criaturas que controlas dejen el campo de batalla sin morir, obtienes un contador de experiencia.

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha de criatura Aliado blanca 1/1 por cada contador de experiencia que tengas.

- El contador de experiencia lo recibes tú, el jugador, y no Aang. Conservarás ese contador aunque Aang, Airbending Master muera.
- Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la última habilidad contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la segunda habilidad, de otra habilidad, de otra copia de Aang, Airbending Master, etc.

---

Azula, Ruthless Firebender (Azula, maestra del fuego cruel)

{2}{B}

Criatura legendaria — Noble humano

3/3

Controla el fuego 1. (*Siempre que esta criatura ataque, agrega {R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)

Siempre que Azula ataque, puedes descartar una carta.

Luego obtienes un contador de experiencia por cada jugador que descartó una carta este turno.

{2}{B}: Hasta el final del turno, Azula obtiene +1/+1 por cada contador de experiencia que tengas y gana la habilidad de amenaza.

- El contador de experiencia lo recibes tú, el jugador, y no Azula. Conservarás ese contador aunque Azula, Ruthless Firebender muera.
- Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la última habilidad contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la segunda habilidad, de otra habilidad, de otra copia de Azula, Ruthless Firebender, etc.

Bosco, Just a Bear (Bosco, solo un oso)

{4}{G}

Criatura legendaria — Oso

4/4

Cuando Bosco entre, crea una ficha de Comida por cada criatura legendaria que controlas. (*Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.*)  
{2}{G}, sacrificar una Comida: Pon dos contadores +1/+1 sobre Bosco. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Bosco se contará a sí mismo como una criatura legendaria para su primera habilidad. ¡Es toda una leyenda en Ba Sing Se!
- 

The Cabbage Merchant (El mercader de repollos)

{2}{G}

Criatura legendaria — Ciudadano humano

2/2

Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea criatura, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.*)  
Siempre que una criatura te haga daño de combate, sacrifica una ficha de Comida.  
Girar dos Comidas enderezadas que controlas: Agrega un maná de cualquier color.

- La Comida que se sacrifica por la segunda habilidad disparada de The Cabbage Merchant no se sacrifica para la propia habilidad de la Comida, así que no ganarás vidas.
- 

Chakra Meditation (Meditación de chakras)

{2}{U}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, regresa hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, roba una carta. Luego descarta una carta a menos que haya tres o más cartas de Lección en tu cementerio.

- La segunda habilidad disparada de Chakra Meditation se disparará y se resolverá antes que el hechizo de instantáneo o de conjuro que hizo que se disparara. En particular, si lanzas un hechizo de Lección mientras tienes dos cartas de Lección en tu cementerio, deberás descartar una carta igualmente para la habilidad de Chakra Meditation, ya que la Lección que lanzaste sigue en la pila.
-

Chong and Lily, Nomads (Chong y Lily, nómadas)  
{3}{R}  
Criatura legendaria — Bardo humano aliado  
3/3  
Siempre que uno o más Bardos que controlas ataque, elige uno:  
• Pon un contador de sabiduría sobre cada una de cualquier cantidad de Sagas objetivo que controlas.  
• Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno por cada contador de sabiduría entre las Sagas que controlas.

- Poner un contador de sabiduría sobre una Saga fuera del momento en que se suelen poner estos contadores hará que se dispare inmediatamente la habilidad de capítulo correspondiente de la Saga.
- 

Cracked Earth Technique (Técnica de la tierra agrietada)  
{4}{G}  
Conjuro — Lección  
Controla la tierra 3 y luego controla la tierra 3. Ganas 3 vidas. (*Para controlar la tierra 3, la tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura tierra 0/0 con la habilidad de prisa. Pon tres contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regrásala al campo de batalla girada.*)

- Puedes hacer objetivo a la misma tierra o a dos tierras distintas con las diferentes copias de la habilidad de controlar la tierra de Cracked Earth Technique.
- 

Desperate Plea (Súplica desesperada)  
{1}{B}  
Conjuro — Lección  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.  
Elige uno o ambos:  
• Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla si su fuerza es menor o igual que la fuerza de la criatura sacrificada.  
• Destruye la criatura objetivo.

- Dado que eliges los objetivos de Desperate Plea antes de pagar su coste adicional, el primer modo no puede hacer objetivo y regresar la criatura que sacrificaste.
-

Fire Lord Ozai (Señor del Fuego Ozai)

{3}{B}

Criatura legendaria — Noble humano

4/4

Siempre que Fire Lord Ozai ataque, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, agrega una cantidad de {R} igual a la fuerza de la criatura sacrificada. Hasta el final del combate, no pierdes este maná en cuanto terminan los pasos.

{6}: Exilia la primera carta de la biblioteca de cada oponente. Hasta el final del turno, puedes jugar una de esas cartas sin pagar su coste de maná.

- Debes seguir las restricciones normales sobre cuándo lanzar cartas con la habilidad activada de Fire Lord Ozai. Por ejemplo, si exiliás una carta de criatura, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. En particular, normalmente no podrás lanzar una carta de criatura exiliada con esta habilidad durante el turno de tu oponente, a menos que tenga la habilidad de destello.

---

Fire Nation Salvagers (Remodeladores de la Nación del Fuego)

{3}{B}{B}

Criatura — Soldado humano

3/3

Amenaza.

Cuando esta criatura entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura o Vehículo objetivo que controlas.

Siempre que una o más criaturas que controlas con contadores sobre ellas hagan daño de combate a un jugador, pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura o Vehículo objetivo del cementerio de ese jugador.

- La última habilidad se disparará una vez por cada jugador que recibió daño de las criaturas que controlas. Si haces daño a dos oponentes, podrás hacer objetivo a una carta de criatura o Vehículo de cada uno de sus cementerios.

---

Freedom Fighter Recruit (Recluta de los Luchadores por la Libertad)

{1}{R}

Criatura — Rebelde humano aliado

\*/2

La fuerza de Freedom Fighter Recruit es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

- La habilidad que define la fuerza de Freedom Fighter Recruit funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Katara, Waterbending Master (Katara, maestra del agua)

{1}{U}

Criatura legendaria — Guerrero humano aliado

1/3

Siempre que lances un hechizo durante el turno de un oponente, obtienes un contador de experiencia.

Siempre que Katara ataque, puedes robar una carta por cada contador de experiencia que tengas. Si lo haces, descarta una carta.

- El contador de experiencia lo recibes tú, el jugador, y no Katara. Conservarás ese contador aunque Katara, Waterbending Master muera.
  - Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la última habilidad de Katara contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la primera habilidad, de otra habilidad, de otra copia de Katara, Waterbending Master, etc.
- 

Longshot, Rebel Bowman (Largo, arquero rebelde)

{3}{R}

Criatura legendaria — Rebelde humano aliado

3/3

Alcance. (*Esta criatura puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.*)

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos que no sean criatura.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, Longshot hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Master's Guidance (Orientación del maestro)

{2}{G}

Encantamiento

Siempre que ataques con dos o más criaturas legendarias, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas atacantes objetivo.

Al comienzo de tu paso final, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, roba una carta.

- Las criaturas que entran al campo de batalla atacando no dispararán la primera habilidad disparada de Master's Guidance. Tienes que declarar dos o más criaturas legendarias como atacantes durante tu paso de declarar atacantes para disparar la habilidad.
  - La primera habilidad de Master's Guidance puede poner un contador +1/+1 sobre dos criaturas atacantes cualesquiera, no solo sobre las criaturas legendarias atacantes que hicieron que se disparara.
-

Nyla, Shirshu Sleuth (Nyla, shirshu sabuesa)

{4}{B}

Criatura legendaria — Bestia topo

4/5

Cuando Nyla entre, exilia hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio. Si lo haces, pierdes X vidas y creas X fichas de Pista, donde X es el valor de maná de esa carta. (*Una ficha de Pista es un artefacto con “{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.*)

Al comienzo de tu paso final, si no controlas ninguna Pista, regresa la carta objetivo exiliada con Nyla a la mano de su propietario.

- La segunda habilidad de Nyla, Shirshu Sleuth tiene una “cláusula del ‘si’ interviniente”. Eso significa que la habilidad no se disparará a menos que no controles ninguna Pista al comienzo de tu paso final, y la habilidad no hará nada si controlas una Pista para cuando se resuelva.
- Si Nyla deja el campo de batalla antes de que regreses la carta a tu mano con la última habilidad, la carta permanece en el exilio sin forma de regresar a la mano de su propietario. Si Nyla regresa al campo de batalla como un objeto nuevo (por ejemplo, si controlas el aire en torno a ella y la vuelves a lanzar), no conserva ninguna relación con las cartas exiliadas por Nyla anteriormente, por lo que la Nyla actual no puede hacerlas objetivo para regresarlas.

---

Overwhelming Victory (Victoria aplastante)

{4}{R}

Instantáneo — Lección

Overwhelming Victory hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Cada criatura que controlas gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de daño sobrante hecho de esta manera.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.

---

Princess Yue (Princesa Yue)

{2}{U}

Criatura legendaria — Noble humano aliado

3/2

Cuando Princess Yue muera, si era una criatura que no sea tierra, regresa esta carta al campo de batalla girada bajo tu control. Es una tierra llamada Moon. Gana “{T}: Agrega {C}.” (*Sigue siendo legendaria.*) {T}: Adivina 2.

- Cuando Princess Yue regrese al campo de batalla como una tierra llamada Moon, ya no es una criatura. Qué duro, colega.
- No puedes tener varios permanentes legendarios con el mismo nombre en el campo de batalla al mismo tiempo. Sin embargo, Princess Yue pasa a llamarse Moon cuando regresa al campo de batalla como una

---

tierra, por lo que puedes controlar una criatura legendaria llamada Princess Yue y una tierra legendaria llamada Moon al mismo tiempo.

---

Sokka, Swordmaster (Sokka, maestro espadachín)

{2}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano aliado

3/3

Vigilancia.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de Equipo por cada

Aliado que controlas.

Al comienzo del combate en tu turno, anexa hasta un

Equipo objetivo que controlas a Sokka.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
  - Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden remover a Sokka para cambiar en cuánto se reduce el coste de los hechizos de Equipo.
  - Sokka se contará a sí mismo como un Aliado para su segunda habilidad.
- 

Solid Ground (Tierra firme)

{3}{G}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, controla la tierra 3. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon tres contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regresala al campo de batalla girada.*)

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre un permanente que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre él.

- Si un permanente que controlas fuera a entrar con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
  - Si controlas varias copias de Solid Ground, cada una aumenta en uno la cantidad de contadores +1/+1 que se ponen sobre un permanente que controlas.
  - Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre un permanente que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla las fuentes de esos efectos.
-

Storm of Memories (Tormenta de recuerdos)

{2}{R}{R}{R}

Conjuro

Tormenta. (*Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.*)

Exilia una carta de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al azar. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílalo.

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias se puede contrarrestar con cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
- Los instantáneos o conjuros lanzados con copias de Storm of Memories van a la pila a medida que cada copia de Storm of Memories se resuelve, y esos hechizos se resolverán antes de que se resuelvan más copias de Storm of Memories.

---

Tale of Momo (Historia de Momo)

{2}{W}

Conjuro

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si una criatura dejó el campo de batalla bajo tu control este turno.

Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta de criatura Aliado, muéstralas y ponla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Tale of Momo). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Toph, Earthbending Master (Toph, maestra de la tierra)

{3}{G}

Criatura legendaria — Guerrero humano aliado

2/4

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, obtienes un contador de experiencia.

Siempre que ataques, controla la tierra X, donde X es la cantidad de contadores de experiencia que tienes. (*La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra. Pon X contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera o sea exiliada, regresala al campo de batalla girada.*)

- El contador de experiencia lo recibes tú, el jugador, y no Toph. Conservarás ese contador aunque Toph, Earthbending Master muera.
  - Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la última habilidad contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la primera habilidad, de otra habilidad, de otra copia de Toph, Earthbending Master, etc.
- 

Unagi's Spray (Rociada del unagi)

{U}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -4/-0 hasta el final del turno.

Si controlas un Pez, Pulpo, Nutria, Foca, Serpiente o Ballena, roba una carta.

- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que se resuelva Unagi's Spray (quizá porque dejó el campo de batalla), el hechizo no se resolverá.
  - Unagi's Spray verifica si controlas un Pez, Pulpo, Nutria, Foca, Serpiente o Ballena cuando se resuelve, no cuando se lanza.
- 

Zuko, Firebending Master (Zuko, maestro del fuego)

{1}{R}

Criatura legendaria — Noble humano aliado

2/2

Daña primero.

Controla el fuego {X}, donde X es la cantidad de contadores de experiencia que tienes. (*Siempre que esta criatura ataque, agrega X {R}. Este maná dura hasta el final del combate.*)

Siempre que lances un hechizo durante el combate, obtienes un contador de experiencia.

- El contador de experiencia lo recibes tú, el jugador, y no Zuko. Conservarás ese contador aunque Zuko, Firebending Master muera.
  - Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la habilidad de controlar el fuego contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la última habilidad, de otra habilidad, de otra copia de Zuko, Firebending Master, etc.
- 

**Notas de cartas específicas de la caja de escena de *Magic: The Gathering* | *Avatar: la leyenda de Aang***

Swampbenders (Maestros del pantano)

{4}{G}{G}

Criatura — Druida humano aliado

\*/\*

Tanto la fuerza como la resistencia de Swampbenders son iguales a la cantidad de Pantanos en el campo de batalla.

Las tierras que controlas son Pantanos además de sus otros tipos.

- Las cartas de tierra que no estén en el campo de batalla no se ven afectadas por la segunda habilidad de Swampbenders.
- La segunda habilidad de Swampbenders hace que todas las tierras que controlas en el campo de batalla tengan el tipo de tierra Pantano además de sus otros tipos. Cualquier tierra que es un Pantano tiene la habilidad “{T}: Agrega {B}”. No cambia nada más de esas tierras, incluido el nombre, otros subtipos, otras habilidades y si son legendarias, básicas o nevadas.

---

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Cruce de Truenos, Bloomburrow, Duskmourn y Tarkir son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2025 Wizards. Las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.